

ATTACK THE BLOCK!

EL IMAGINARIO COLECTIVO DE LA VIVIENDA
SOCIAL EN EL CINE BRITÁNICO

Belén Fourcade Ramírez

*‘ATTACK THE BLOCK!’. El imaginario colectivo
de la vivienda social en el cine británico.*

Estudiante: Belén Fourcade Ramírez

Tutor: José Parra Martínez
Departamento de Composición Arquitectónica

Escuela Politécnica Superior - EPSAlicante
Universidad de Alicante

CONTENIDO DEL TRABAJO

RESUMEN

ESTADO DE LA CUESTIÓN : Motivación del trabajo

METODOLOGÍA

PERSPECTIVAS COMPARTIDAS

LA VIVIENDA SOCIAL EN EL REINO UNIDO

EL REALISMO SOCIAL EN EL CINE BRITÁNICO

CASO DE ESTUDIO: *Attack the Block* (2011)

REFLEXIONES FINALES

BIBLIOGRAFÍA

RESUMEN

Palabras clave:

cine, vivienda social,
imaginarios, Reino Unido.

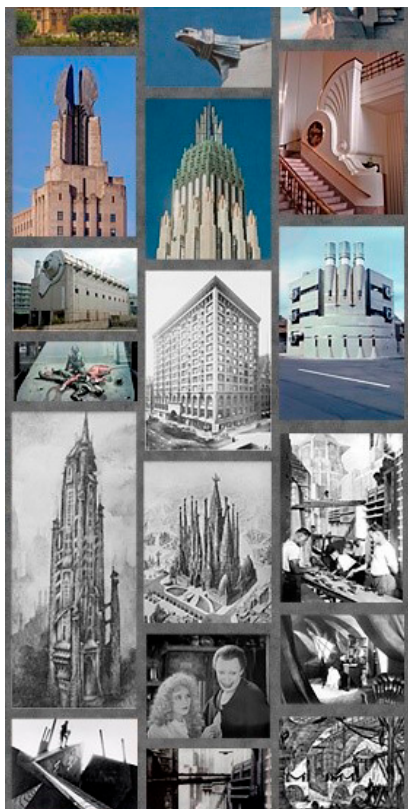
El trabajo se plantea como un estudio de las relaciones entre el espacio cinematográfico y el espacio arquitectónico, y en particular, de cómo el cine británico ha reflejado importantes cambios sociales a través de la arquitectura filmada contribuyendo a la construcción del imaginario contemporáneo. Las imágenes cinematográficas compiten con la realidad y aportan a nuestros recuerdos una experiencia simulada de lo construido mezclada con la experiencia realmente vivida.

En el cine nos adentramos en la realidad a través de una narración, es decir, se nos presenta visualmente como la sucesión de unos hechos experimentados por unos personajes y que tienen lugar en un espacio y un tiempo determinado. La vivienda social británica ha sido retratada en diferentes obras cinematográficas a lo largo de la historia siendo en su mayoría contexto espacial en el género del realismo social. Por lo general, estos espacios son representados como lugares de conflicto social o como espacios decadentes y peligrosos.

Toda narración hace referencia a un espacio concreto, y en la película *Attack the Block* (2011), del director Joe Cornish, el contexto espacial es reinterpretado y resignificado haciendo uso de elementos característicos de la arquitectura propia de los complejos residenciales de vivienda municipal. Esta reinterpretación del espacio urbano y doméstico es esencial en el discurso principal de la película y como consecuencia aporta nuevos matices al imaginario colectivo evidente de la misma.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Motivación del trabajo



Desde que tengo uso de razón he sentido fascinación por los escenarios cinematográficos, antes incluso que por la arquitectura en sí. De niña me intrigaba averiguar si se trataban de lugares reales o ficticios, y ha sido esa fijación la que inevitablemente ha influido en mi apreciación y posterior interés hacia la arquitectura. Es gracias al cine que soy capaz de conocer y aprender sobre arquitectura desde una perspectiva muy concreta, la ficción.

La motivación de este trabajo surge en febrero del 2020, cuando en la presentación de la asignatura de *Composición Arquitectónica 6* se expone que el último tercio del curso llevaría el nombre de *Patrimonio histórico versus Patrimonio moderno*, un bloque temático que incluía un capítulo titulado *Patrimonio, turismo e imaginarios: perspectivas, paradojas y potencialidades*, que planteaba una práctica sobre imaginarios arquitectónicos en el cine. Esta fue la primera vez que, desde la universidad, se me exponía la relación entre estas dos disciplinas y es a partir de ahí que empiezo a indagar sobre el tema y a reforzar mi interés.

El trabajo empieza a desarrollarse en septiembre del año pasado. Lo primero que acoté es que trataría la relación que existe entre el cine y la arquitectura y que en particular hablaría de cine británico y por consiguiente de arquitectura británica. Me acababa de mudar, casi de improvisto, a Bristol, una ciudad de casi 470.000 habitantes en el sudoeste del Reino Unido, y parecía lo más oportuno.

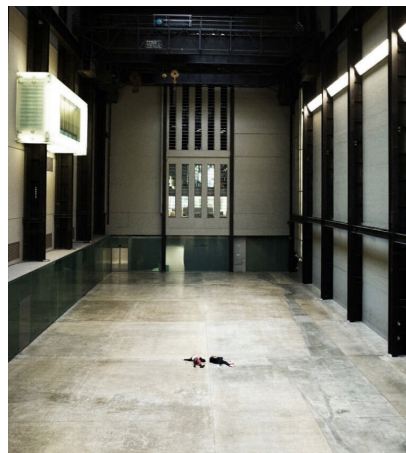
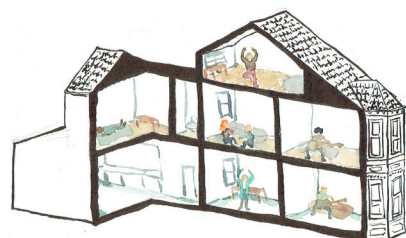
1_ Elaboración propia. Collage para la práctica 3 de Composición Arquitectónica 6

Mi plan original para la segunda mitad del año 2020 era estudiar un Erasmus en la ciudad de Londres, pero la pandemia de COVID-19 se intensificó y los planes empezaron a cambiar. Las clases pasaron a ser online y se concentraron en un único día de la semana. Mudarme a Londres bajo esta premisa parecía innecesario teniendo en cuenta el coste económico que supondría tan solo pagar el alojamiento. Fue entonces cuando decidí buscar un trabajo que me diera la excusa que necesitaba para no desechar mi última experiencia como estudiante en el extranjero. Es así como volví a pensar en Bristol.

Digo “volví” porque Bristol era una ciudad que conocía muy bien, dos años previo a esto ya había estudiado un Erasmus allí. Fueron diez meses viviendo en una casa muy peculiar. Se trataba de la típica *terrace house*¹ de finales del siglo XIX principios del XX situada en una zona residencial muy cerca a uno de los barrios más populares de la zona. Su exterior respondía a esa tipología tan característica pero su peculiaridad se encontraba en el interior. Era una vivienda que se alquilaba específicamente a estudiantes que contaba con dos plantas más planta baja y seis habitaciones bastante espaciaosas. Una habitación en segunda planta, tres en la primera y dos en planta baja, sin salón, sin comedor y con un aseo y dos duchas en la salida al patio. Este fue mi primer acercamiento a la vivienda británica, y sin ninguna duda fue un aspecto que marcó e influyó mi experiencia en ese país.

“¿Por qué quieres visitar Londres? No tiene nada de sorprendente, es exactamente lo mismo que ves en las películas” me atrevería a asegurar que son literalmente las mismas palabras que alguien me dijo en algún momento en mi adolescencia al expresar mi interés por visitar la ciudad. No recuerdo quien, igual fue un profesor, un familiar o una amiga, pero esa afirmación se me quedó archivada en el subconsciente.

¹ Unifamiliar adosada: la vivienda está en contacto con otras dos, una a cada lado.



2_ Fotografía propia. Bristol (2018).

3_ Ilustración de mi primera casa en Bristol, en el 17 de Muller Ave. por Jordi Guijarro.

4 - 5_ Fotografía propia. Londres (2018).



- 6_ Fotografía propia. Seven Sisters (2019)
- 7_ Fotografía propia. Stonehenge (2019)
- 8_ Fotografía propia. Brighton (2019)
- 9_ Fotografía propia. Liverpool (2019)
- 9_ Fotografía propia. Mi segunda casa en Bristol, en el 18 de Sunningdale (2020)



En octubre de 2018 visité Londres por primera vez durante el Erasmus, y si, aunque fue un encuentro plagado de tópicos, y siendo “exactamente lo mismo” que lo que había visto en las películas y la televisión, era verdaderamente sorprendente. El Erasmus fue una experiencia completamente enriquecedora en la cultura británica, no solo académicamente, también cultural y profesionalmente, tuve la oportunidad de viajar y conocer otros lugares del país, e incluso, por un tiempo, realicé prácticas en un estudio de arquitectura. Esto último es lo que me trajo de vuelta a la ciudad.

Esta última vez, había alquilado una pequeña habitación en una casa tipológicamente idéntica a la del Erasmus, pero construida en la época georgiana, de dos plantas más planta baja con seis habitaciones, en un barrio completamente distinto, a tan solo tres minutos a pie de la oficina. En este caso si contaba con salón – algo que definitivamente agradecí por razones que posteriormente mencionaré – y la distribución de los aseos y duchas era algo menos peculiar – aunque no del todo convencional pues se encontraban en espacios distintos.

Pasé el primer mes y medio devorando producciones cinematográficas británicas de todo tipo, me propuse ver una película cada día al salir del trabajo y empezó así lo que llamé la “Fase de documentación”. Estas películas abarcaban un gran abanico de géneros desde comedia, acción, musical, thriller, infantil, de época, distopías, romance, etc; desde el cine más comercial hasta el más independiente. Es aquí cuando, junto con otras muchas que ya conocía, empecé a confeccionar una “lista de reproducción” que terminaría con 174 películas.

En este momento del proceso, el tema del trabajo no estaba todavía del todo definido, pero si algo tenía claro era que, aprovechando que estaba viviendo allí, se trataría de un trabajo de campo, donde me encargaría de mapear, visitar, fotografiar, dibujar y documentar los espacios que veía en la pantalla.

El 17 de octubre todo ese planteamiento dio un giro de 180 grados. Una de mis compañeros de piso perdió el sentido del olfato, seguido tres de ellos dieron positivo en COVID-19 y los seis nos encerramos en una cuarentena por 15 días. Yo empecé a teletrabajar y la casa, de un momento a otro pasó a sentirse el doble de pequeña. Pasamos 15 días encerrados en habitaciones de 7m² con turnos para usar las zonas comunes y en ese momento, definitivamente claustrofóbico, las películas se convirtieron en un respiro. Ahora viéndolo en retrospectiva puedo afirmar que esta experiencia fue clave para el desarrollo de este trabajo ya que, es en ese momento que, empiezo a darme cuenta que los espacios que más me llaman la atención y me interesan de estas películas son los domésticos.

Justo cuando parecía que el trabajo empezaba a enca- minarse y los objetivos de producción estaban claros, el día 31 de octubre de 2020, y coincidiendo con mi último día de la quincena en cuarentena, el Primer Ministro británico Boris Johnson comparece en la televisión nacional para anunciar un confinamiento total a nivel nacional.

Ese mismo día, la intención original de este proyecto se vio obligada a cambiar y a afrontar dos consecuencias princi- pales. La primera fue el sacrificio del trabajo de campo, que se trasformó en una investigación virtual; la segunda fue el incremento exponencial del visionado de películas de la fase de documentación, ya que se convirtió en el principal ocio dis- ponible.

En casa decidimos reacondicionar el pequeño salón, que hasta ese momento solo podía acomodar a cuatro perso- nas sentadas frente a la televisión e inaugurábamos así un club de cine. La única premisa: tenían que ser “*films made in the UK*”. Cuatro de mis compañeros de piso, británicos de origen, par- ticiparon activamente en la propuesta de nuevas películas y fue así como descubrí el realismo social², un género cinemato- gráfico cuyos espacios domésticos son el escenario principal.



¹⁰ Elaboración propia. Antes y después.
Planta baja de zonas comunes de mi última
vivienda en Bristol.

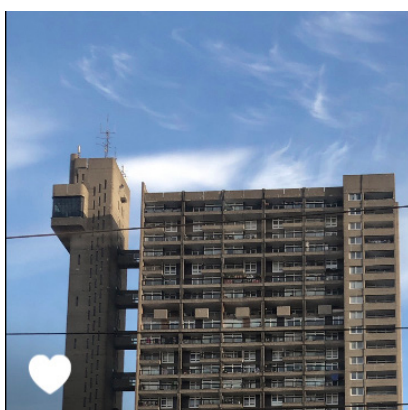
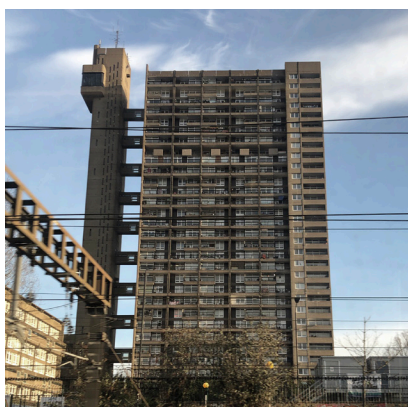
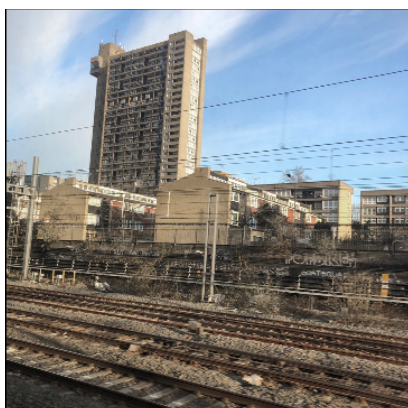
² Ver sección del trabajo: *El realismo social del cine británico*

Durante este proceso empiezo a ser consciente de la función narrativa que puede tener un espacio en el que se enmarca una película. Como arquitecta que estudia y analiza el cine me encuentro especialmente atraída por esas películas en las que la propia arquitectura se transforma, dejando de ser un mero telón de fondo, para convertirse en un personaje principal más de la historia. Esto implica que la arquitectura ha sido entendida por el cineasta como un instrumento participante de la realidad vivida, que es causante y víctima de conflictos, resultante de un contexto histórico a la vez que generador de un medio material, que evoluciona en el tiempo al igual que lo hacen las personas que la experimentan.

De entre todas las películas, fui capaz de diferenciar cuáles trataban a sus espacios construidos como componentes indispensables para su desarrollo narrativo. Por un lado, en la gran mayoría de los casos eran películas en las que, implícita o explícitamente, quedaba muy claro que sus espacios arquitectónicos principales se trataban de viviendas sociales. Por otro lado, la propia arquitectura protagonista de sus historias solía compartir una estética común: la del brutalismo³.

El brutalismo, concebido desde la voluntad provocadora de generar imágenes impactantes, en lo personal, me resulta extremadamente cinematográfico. Tan amado por unos como odiado por otros, parece que es en el medio filmico donde su atractivo es puesto en valor.

³ La atención a este último factor quedaba evidenciada en el uso de distintos encuadres y movimientos de cámara.



Es por eso que decidí tomar como caso de estudio la cinta *Attack the Block*, de 2011, una película que, atendiendo a mis gustos cinematográficos, nunca pensé que me llamaría la atención. Un argumento que mezcla comedia y ciencia ficción con un trasfondo de crítica social, ambientada en un contexto sociocultural muy realista en un escenario completamente ficticio.

La película, aprovechándose del imaginario colectivo que genera la vivienda social en el espectador, confecciona una nueva arquitectura tomando elementos propios de los complejos residenciales más destacados y conocidos de la ciudad de Londres como el, *Heygate Estate* o la arquitectura de Ernő Goldfinger. *Attack the Block* (2011) es, en mi opinión, un excelente producto que expone y propone la arquitectura de la vivienda social británica desde un punto de vista meramente narrativo.

Mi estancia en el Reino Unido terminó el 28 de febrero de 2020. Volvía a Alicante con casi cuatro meses de confinamiento a la espalda y una, astronómicamente cara, PCR negativa. El viaje de vuelta fueron 17 largas horas que incluían un Uber, dos trenes, dos vuelos y una sensación un poco agredulce por no haber podido exprimir del todo mi estadía en suelo británico en este trabajo. Eran las 8:28 de la mañana, iba en un tren desde *Bristol Temple Meads* dirección *London Paddington Station*, donde me disponía a hacer mi segunda escala del viaje, cuando a tan solo 7 minutos de llegar se me presentó la fugaz oportunidad de conocer uno de los edificios que más había visto filmado o referenciado en esos últimos meses: diseñada por arquitecto Ernő Goldfinger en el año 1966, la *Trellick Tower*, a falta de ser tangible para ser real, por lo menos dejaba de ser ficticia.

11 - 13_ Fotografías propia. La *Trellick Tower* desde el tren dirección Bristol - London Paddington (2021).

METODOLOGÍA

La metodología llevada a cabo en este TFG ha consistido, primero, en una investigación sobre el tema abordado; y segundo, en el análisis en profundidad del caso de estudio.

Como ya he comentado en el texto de la motivación, la investigación comenzó con el visionado de un conjunto de obras cinematográficas que, en un principio, abordaban distintos géneros y narrativas, pero que a medida que iban pasando las semanas se fueron homogeneizando. Para clasificarlas y ordenarlas usé *Letterboxd*, una aplicación/red social que te permite hacer listas, registrar películas que ya has visto y llevar un seguimiento de las que quieres ver. El tema del trabajo surgió del filtrado de estas películas en base a unos parámetros que me autoimpuse y que se volvían cada vez más limitadores según pasaba el tiempo. Esos parámetros especificaban que: todas las películas, primero, tenían que estar ambientadas en el Reino Unido; segundo, tenían que haber sido dirigidas por un director británico; tercero, tenían que ser producciones en su conjunto hechas en este país; cuarto, tenían que prestar cierta atención a los entornos contruidos; y quinto y último, tenían que contar historias que tuvieran lugar en la vivienda social.

Una vez aplicados estos parámetros de selección pude armar una lista de películas que me sirvieron para estudiar y confeccionar el marco teórico del trabajo. Esas películas eran:

1. *Housing Problems* (1935)
2. *Charley in New Town* (1948)
3. *Cathy Come Home* (1966)
4. *Poor Cow* (1967)
5. *Kes* (1969)
6. *A Clockwork Orange* (1971)
7. *The Optimist of Nine Elms* (1973)
8. *Pressure* (1976)
9. *Looks and Smiles* (1981)
10. *Made in Britain* (1982)
11. *The Hunger* (1983)
12. *Meantime* (1983)
13. *Inquiry. The Great British Housing Disaster* (1984)
14. *Rita, Sue and Bob Too* (1987)
15. *High Hopes* (1988)
16. *The Firm* (1989)
17. *London Kills Me* (1991)
18. *Raining Stones* (1993)
19. *Naked* (1993)
20. *Shopping* (1994)
21. *Beautiful Thing* (1996)
22. *Nil by Mouth* (1997)
23. *The Full Monty* (1997)
24. *Ratcatcher* (1999)
25. *Billy Elliot* (2000)
26. *Goodbye Charlie Bright* (2001)
27. *All or Nothing* (2002)
28. *Sweet Sixteen* (2002)
29. *Once Upon a Time in the Midlands* (2002)
30. *28 Days Later* (2002)
31. *Wasp* (2003)
32. *Bullet Boy* (2004)
33. *Dead Man's Shoes* (2004)
34. *Vera Drake* (2004)
35. *Kidulthood* (2006)
36. *Red Road* (2006)
37. *This Is England* (2006)
38. *The Plague* (2006)
39. *Breaking and Entering* (2006)
40. *Control* (2007)
41. *Adulthood* (2008)
42. *Somer Town* (2008)
43. *Quantum of Solance* (2008)
44. *Red Riding: The Year of Our Lord 1974* (2009)
45. *Red Riding: The Year of Our Lord 1980* (2009)
46. *Red Riding: The Year of Our Lord 1981* (2009)
47. *Fish Tank* (2009)
48. *Looking for Eric* (2009)
49. *Harry Brown* (2009)
50. *Shank* (2010)
51. *Never Let Me Go* (2010)
52. *Neds* (2010)
53. *The Arbor* (2010)
54. *The Veteran* (2011)
55. *Attack the Block* (2011)
56. *Blitz* (2011)
57. *Weekend* (2011)
58. *Shadow Dancer* (2012)
59. *Citadel* (2012)
60. *Ill Manors* (2012)
61. *Tower Block* (2012)
62. *Spike Island* (2012)
63. *World War Z* (2013)
64. *Pride* (2014)
65. *Kingsman. The Secret Service* (2014)
66. *High-Rise* (2015)
67. *I, Daniel Blake* (2016)
68. *London Symphony* (2017)
69. *England Is Mine* (2017)
70. *Blinded by the Light* (2019)
71. *Sorry We Missed You* (2019)
72. *His House* (2020)

En un estado muy temprano del desarrollo del trabajo, antes si quiera de poder elegir un caso de estudio concreto, tuve que prescindir del trabajo de campo, pues ninguno de los espacios que aparecían en estas cintas se encontraban en la ciudad de Bristol. Reino Unido entro en *lockdown* y la movilidad quedó restringida. Esto me supuso un enorme sacrificio, pues, como ya mencionaba antes, visitar y conocer las arquitecturas que veía (y veo) en la pantalla me genera un vínculo muy especial con el lugar filmado. Con mi ordenador como única herramienta para, irónicamente, desvirtualizar esos espacios decidí localizarlos en un mapa y registrarlos con *Google My Maps*, para poder así distinguir los que eran construcciones reales de las que no lo eran. En mi cabeza esto se entendió como una especie de lista de lugares localizados pendientes de visitar.

Para ubicar estos espacios empecé haciendo una búsqueda muy básica en *Google* que se resumía en escribir el nombre de la película seguido de “*film locations*”. Terminé en las páginas de *IMDB* de algunas de las películas o en incluso en algún que otro blog donde los administradores compartían sus visitas a estos lugares. En algunas ocasiones, cuando conocía en que ciudad o zona concreta se había rodado una película, usaba la herramienta 3D de *Google Maps* para localizar mediante la comparación de fachadas algunos edificios.

Fue una investigación un tanto frustrada, pues muchas de películas no pudieron ser localizadas. Esto probablemente se dio a que en su gran mayoría no se trataban de producciones comerciales, y la falta de alcance y promoción provoca que su presencia en las redes no sea tan predominante. En algunas de las películas no fue posible localizar el espacio concreto, pero si la ciudad o pueblo donde se rodaron. Es así como aparece un primer mapa de situación de todo el país.

1. Glasgow

Ratcatcher (1999)
Sweet Sixteen (2002)
Red Road (2006)
Citadel (2012)

2. Newcastle

I, Daniel Blake (2016)
Sorry We Missed You (2019)

3. Esington Colliery

Billy Elliot (2000)

4. Battersaw Estate, Bradford

Rita, Sue and Bob Too (1987)
The Arbor (2010)
The Selfish Giant (2013)

5. Manchester

Raining Stones (1993)
Control (2007)
Spike Island (2012)
England is Mine (2017)

6. Sheffield

Looks and Smiles (1981)

7. Nottingham

Once Upon a Time in the Midlands (2002)
This Is England (2006)
Weekend (2011)

8. Onllwyn

Pride (2014)

9. Enfield, London

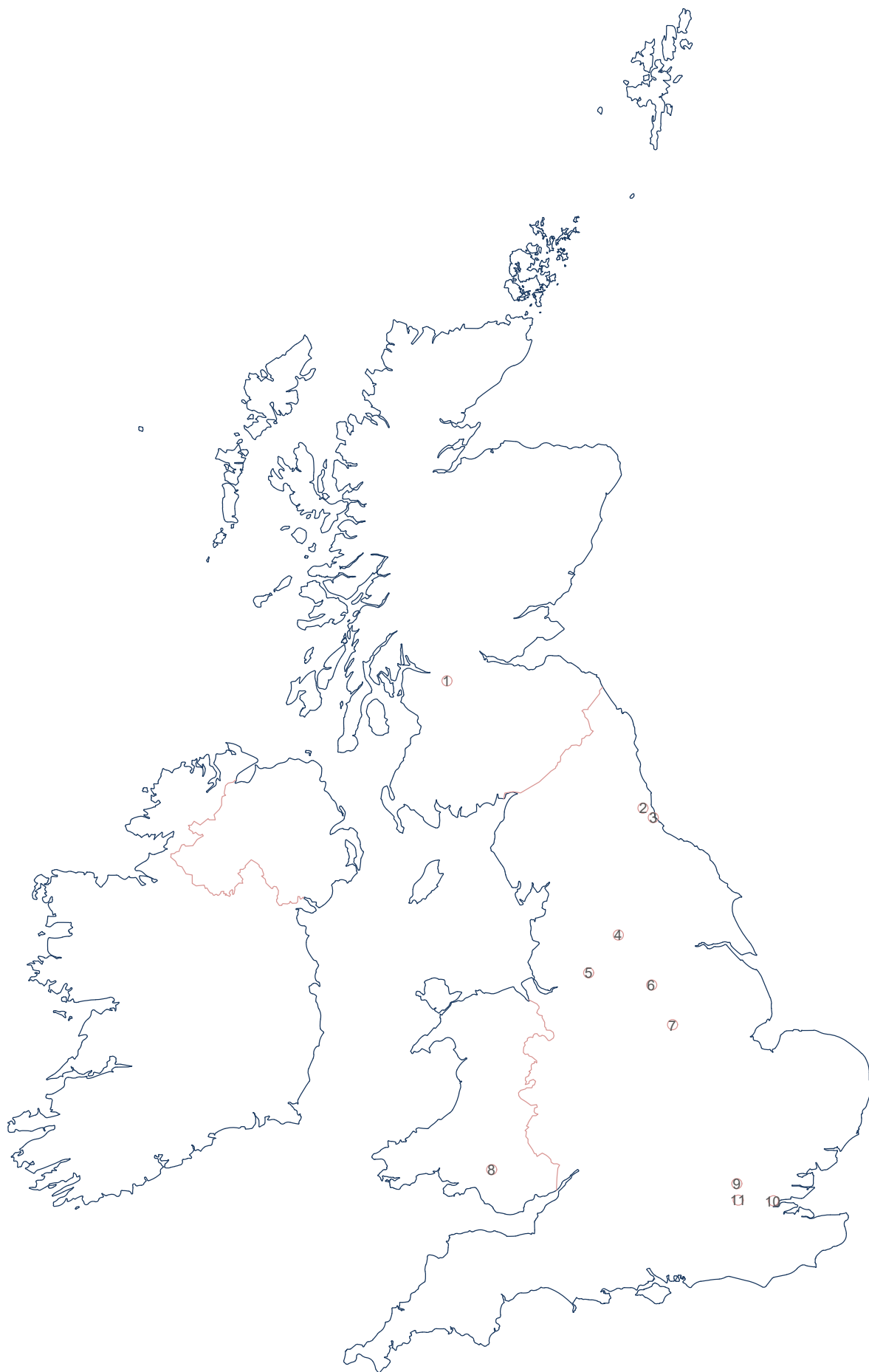
Life is Sweet (1990)

10. Tilbury, Essex

His House (2020)

11. London

Poor Cow (1967)
Clockwork Orange (1971) - **Thamesmead**
Meantime (1982)
Naked (1993)
Shopping (1994)
Beautiful Thing (1996) - **Thamesmead**
Nil by the Mouth (1997)
Goodbye Charlie Bright (2001)
28 Days Later (2002)
Vera Drake (2004)
Bullet Boy (2004) - **Hackney**
Breaking And Entering (2006)
Kidulthood (2006)
Somers Town (2008)
Adulthood (2008)
Harry Brown (2009)
Never Let Me Go (2010)
Attack the Block (2011)
Ill Manors (2012) - **Forest Gate**
Tower Block (2012)
Kingsman. The Secret Service (2015)
Blinded by the Light (2019) - **Pinner**



El segundo mapa, de la ciudad de Londres, surge porque no solo es la ciudad con más localizaciones, también es en la que se han podido precisar los edificios concretos. Además, se han añadido otros edificios singulares que, aunque no han sido localización de películas, son relevantes para el trabajo, como es el caso de los *Robin Hood Gardens*.

Como durante este proceso acompañé el visionado de películas con la lectura de textos que me ayudaban a ampliar mi conocimiento sobre los cuatro tópicos importantes que se tratan este trabajo: el cine en general, la relación entre las disciplinas del cine y la arquitectura, los imaginarios, y en particular, la vivienda social británica; la redacción del marco teórico tenía que reflejar esta investigación multidisciplinar. Es por eso que a lo largo de la primera parte de trabajo se intercalan las reflexiones aprendidas de estas lecturas con unas fichas descriptivas de ciertas películas que se relacionan con el texto con el fin de apoyar y complementar el discurso.

Para el caso de estudio se analizaros los espacios desde dos acercamientos distintos: las localizaciones reales y los espacios construidos en un estudio de grabación. La lectura de *La mirada única. Un arquitecto piensa el cine* de Juan Deltell Pastor, me dio la herramienta que necesitaba para el análisis gráfico de los espacios. La arqueografía¹, definida por Deltell como “la representación [gráfica] de un lugar en el que algo ya ha acontecido [arqueológico]” (Deltell Pastor, 2019), ha sido el recurso utilizado para recrear (hipotéticamente) los espacios construidos específicamente para la película *Attack the block* (2011), basándome fundamentalmente en el uso del análisis gráfico como instrumento de conocimiento.

1 Aunque sí es posible rastrearlo en algunos diccionarios del siglo XIX, se trata de un término que hoy en día no está contemplado en la RAE, pero que sí cuenta con definiciones en otras lenguas, como en francés: *archéographie*.



1. Trellick Tower (1972)

Pressure (1972)
For Queen and Country (1982)
London Kills Me (1991)
Shopping (1994)
Paddington (2014)

2. Alexandra Rd. Estate (1968)

Breaking and Entering (2006)
Kingsman. The Secret Service (2014)
London Symphony (2017)

3. Phoenix Court (1965)

Somers Town (2008)

4. Bemerton Estate (1960s)

Attack the Block (2011)

5. Heygate Estate (1974). Demolido (2014)

Harry Brown (2008)
Shank (2010)
Attack the Block (2011)
The Veteran (2011)
World War Z (2013)

6. Barbican Estate (1974)

The Hunger (1982)
One of Our Dinosaurs Is Missing (1975)
Quantum of Solace (2008)

7. Cressy Houses (1894)

Vera Drake (2004)

8. Pepys Estate (1972)

Nil by Mouth (1997)

9. Glenkerry House (1967)

10. Carradale House (1970)

Never Let Me Go (2010)

11. Balfron Tower (1967)

28 Days Later (2002)
Blitz (2011)

12. Robin Hood Gardens (1972)

13. Carpenters Estate (1967)

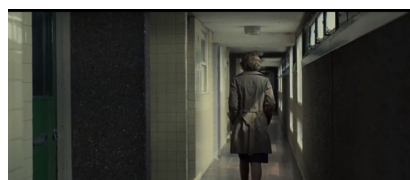
Attack the Block (2011)



Además de las propias escenas de la película, en el caso de las arquitecturas de los escenarios reales, se utilizaron otras imágenes sacadas de internet. Algunas fueron obtenidas de Google o de publicaciones de *Intragram* con la localización etiquetada y sirvieron para confeccionar los dibujos de fachadas y volumetrías. Otras, en cambio, fueron sacadas mediante capturas de pantalla de *Google Maps* y fueron utilizadas para los planos de planta. En el caso específico del estudiado *Heygate Estate*, demolido desde 2014, hizo falta el uso de algunas de las imágenes ofrecidas por la herramienta de imágenes históricas de *Google Earth*. La variedad y calidad de estas últimas dejaban mucho que desear pero la utilización de las mismas era necesaria, pues el dibujo en planta de este proyecto era indispensable para la comprensión de la magnitud de sus calles en el aire.

La combinación y comparación de estos dibujos con fotogramas de la propia película y con las imágenes reales de los lugares concretos usados para la filmación (o los usados como referencia indirecta) fueron fundamentales para el análisis y las posteriores reflexiones finales, pues era la manera más intuitiva de ilustrar y describir un imaginario generado por el cine.

PERSPECTIVAS COMPARTIDAS



14_ Fotografía. *Carradale House*, Londres, contruida entre 1967-70. Arquitecto Erno Goldfinger.

15 - 16_ Fotogramas de la película *Never Let Me Go* (2010)

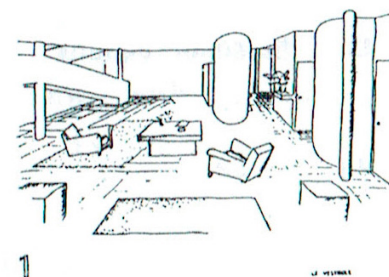
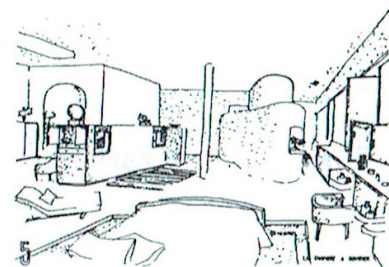
Las descripciones verbales y literarias nunca han podido expresar con exactitud una obra arquitectónica (Forty, 2004). Es por eso que, a lo largo de la historia, han sido visualmente representadas a través del dibujo en grabados, papeles, pinturas y, posteriormente, con la fotografía; pero siempre bajo una misma limitación. Son representaciones gráficas bidimensionales de espacios, y el concepto de espacio lleva consigo al menos tres dimensiones, y en ellas, movimiento. No fue hasta la aparición del cine en la última década del siglo XIX que, aun siendo sobre una pantalla plana, los espacios en movimiento pudieron ser registrados. El cine se vio complementado, especialmente en su fase de pre-producción, por la herramienta gráfica del *storyboard* que, al igual que los dibujos arquitectónicos, tienen como objetivo sugerir una realidad tridimensional en un plano bidimensional.

Ahora somos capaces de conocer y reconocer arquitecturas y ciudades de todo el mundo, sin necesidad de haberlas visitado, por tratarse de los escenarios las historias ficticias (o no) de muchas películas. A diferencia de la fotografía, las técnicas empleadas para el cine pueden proporcionar un medio importante en la comprensión del entorno construido como un conjunto continuo en lugar de una composición estática de edificios aislados.

Las relaciones entre la arquitectura y las imágenes en movimiento no son recientes, empiezan a evidenciarse casi desde los orígenes del cine. Jorge Gorostiza destaca cómo las relaciones entre el cine y otras disciplinas están limitadas por los argumentos de las películas que tratan alguna particularidad concreta de esas disciplinas, mientras que con la arquitectura existe un vínculo fundamental. Lo que los espectadores ven en la pantalla son espacios arquitectónicos lo que permite que estas relaciones se puedan estudiar con cualquier película y no solo las que en cuyos argumentos se refieran a arquitectos o a la profesión (Gorostiza, 2019, p. 7). El espectador puede experimentar, a través de un recorrido impuesto por el realizador cinematógrafo, tal y como apunta Beatriz Colomina, espacios hechos de “imágenes que funcionan como paredes”. (Colomina, 2010, p. 20)

Luis Villarreal Ugarte, apoyándose en el texto de Colomina, afirma que la influencia de la cinematografía sobre la arquitectura moderna es innegable ya que sus arquitectos la concebían en muchos casos basada en las posibilidades del binomio espacio-tiempo. (Ugarte, 2011, p. 67)

Tanto la teoría como la práctica de la arquitectura están influenciadas por el cine. Ambas disciplinas operan el espacio y el tiempo, cada una con su respectivo lenguaje, y representan la realidad desde imágenes construidas o escenografías. Además, el alcance del cine y su relevancia en la cultura popular son las principales causas de la participación de este en la construcción de la memoria colectiva.



“La idea de ir articulando los espacios con la intención de ser percibidos a través de sus propios recorridos – una de las principales aportaciones de la arquitectura moderna – propone, al igual que la cinematografía, más allá de la preparación de cada uno de los espacios, la creación de secuencias espaciales, temporales e incluso narrativas.” (Ugarte, 2011, p. 67)

17 - 19_ Le Corbusier, Villa Meyer, París, 1929. Materialización del “promenade” o paseo arquitectónico a través de bocetos con formato de storyboard



LA NARANJA MECÁNICA (1971)

Título original: A Clockwork Orange

Director: Stanley Kubrick

Diseño de producción: John Barry

Tiempo - Colocación: Futuro distópico

Ubicación: Londres, Inglaterra

La película, ambientada en una Inglaterra distópica, narra la historia de Alex DeLarge, un joven “ultraviolento”, cuyo instinto natural hacia la crueldad es sistemáticamente drenado por médicos financiados por el gobierno que lo utilizan como conejillo de indias en un experimento científico-social.

La película escenifica la narración en espacios contemporáneos a su estreno, como el *Tavy Bridge Centre* en Thamesmead South (edificio de apartamentos donde vive Alex, el protagonista) y el Centro de Conferencias de la Universidad de Brunel (en la película, el Centro Médico Ludovico). La elección de éstos busca reflejar una sociedad aparentemente rígida y estricta en un futuro no tan lejano. Thamesmead muy pronto terminó convirtiéndose en lo que Kubrick había concebido en la cinta, una especie de anticipo de lo que iba a ocurrir con muchos de estos proyectos de viviendas, donde parece casi que lo inhóspito y el vandalismo van instalados de fábrica.



20_ Póster de la película *A Clockwork Orange* (1971)

21 - 23_ Fotogramas de la película *A Clockwork Orange* (1971)

24_ *Tavy Bridge Centre*, South Mere, Binsey Walk, Londres, Inglaterra, 1960s. Arquitecto: Robert Rigg.

25_ *Brunel University*, Uxbridge, England, 1966. Arquitecto: Sir Richard Sheppard.

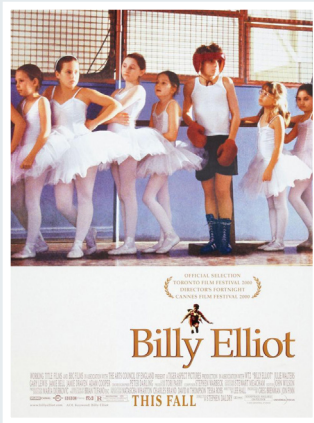
26_ *Jaffe House (Skybreak House)*, Radlett, England. 1965. Arquitectos: Team 4 (Su Brumwell, Wendy Cheeseman, Norman Foster and Richard Rogers)

LA VIVIENDA SOCIAL EN EL REINO UNIDO

Lo primero es empezar definiendo el término utilizado para hablar de la vivienda social británica. *Council housing* es la vivienda social que se alquila a las familias que no pueden permitirse el pago de una renta en el mercado privado o comprar su propia vivienda. Se le llama *council housing* por el papel que los distintos municipios (*councils*) tienen en la gestión de las viviendas.

Antecedentes

Tras la Revolución Industrial, la creación exponencial de nuevos empleos atrajo a muchos trabajadores a las grandes ciudades británicas. El crecimiento demográfico no pudo ser sostenido por los núcleos urbanos y dio pie a la sobrepoblación de viviendas no dignas. La preocupación por la salud pública presionó al gobierno, y fue así como surgieron las primeras leyes de vivienda en el país.



BILLY ELLIOT (2000)

Título original: Billy Elliot

Director: Stephen Daldry

Diseño de producción: Maria Djurkovic

Tiempo - Colocación: 1984

Ubicación: Easington Colliery, County Durham, Inglaterra

La película está situada en Easington Colliery, un pequeño pueblo minero del noroeste de Inglaterra fundado en 1899. El barrio donde viven el protagonista y su familia no cuenta con viviendas sociales per se, pues fueron construidas por los propietarios de las minas de carbón para alojar a sus trabajadores tras la Revolución Industrial no por el gobierno municipal. La película ilustra perfectamente un ejemplo de antecedente de vivienda dirigida a la clase trabajadora, que por su cualidad más rural no sufrió el acinamiento de las grandes ciudades y ha conseguido perdurar hasta nuestros días.

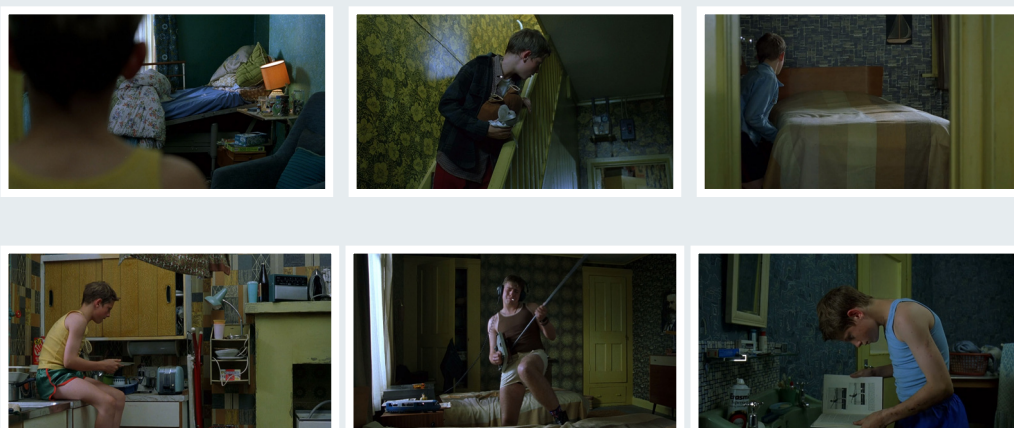


La vivienda es una *terrace house*, la tipología inglesa por excelencia, adosada en sus dos medianeras laterales, construida en ladrillo rojo. Cuenta con dos salidas al exterior, una en la fachada principal (nunca mostrada en la película) y otra que da un patio. La casa, de planta baja más uno, cuenta con un baño, con bañera y lavabo, un salón, una cocina-comedor y tres habitaciones, la del padre (nunca mostrada en la cinta), la de la abuela de Billy y la que comparten el protagonista y su hermano mayor.





En general parece congelada en el tiempo unas décadas atrás. El interior responde a una estética mas propia de los 60s que de los 80s, siendo los distintos papeles de pared de patrones y colores extridentes la característica mas llamativa en la decoración de la casa. El inodoro se encuentra en una pequeña caseta, también de ladrillo, situada en el patio. Esta disonancia entre el estilo del espacio habitado y la época correspondiente a los acontecimientos narrados enfatiza el relismo social de la cinta. La familia vive en una casa heredada de otro tiempo y renovarla o actualizarla no es algo que forme parte de sus prioridades principales pues su situación económica y social no se lo permite.



Algo que hace la película de manera muy sutil es exponer la diferencia social entre Billy y su profesora de ballet yuxtaponiendo sus respectivos barrios y viviendas. La de él, un espacio apretado, de escasa iluminación, congestionado en un desorden ordenado justificado subliminalmente por falta de una figura femenina en el núcleo familiar. La de ella, está en un barrio de casas aisladas rodeadas de vegetación y cuyo interior es mucho mas espacioso, luminoso y pulcro, con colores mas tenues, atención en el diseño y cuidado en los detalles.



27_ Póster de la película *Billy Elliot* (2000)

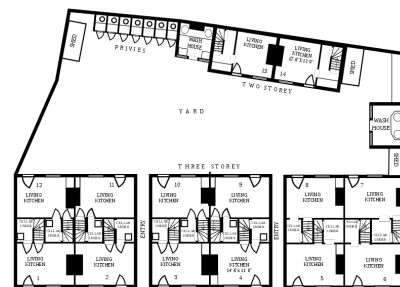
28 - 29_ Fotografías de Easington Colliery en 1981

30 - 44_ Fotogramas de la película *Billy Elliot* (2000)

Al estallar la I Guerra Mundial, la falta de materiales y de mano de obra supuso que los costes de la construcción aumentaran haciendo imposible que las constructoras privadas pudieran construir residencia en las ciudades para los nuevos trabajadores.

En el periodo de entre guerras, la vivienda social de los suburbios no solucionaba el problema de los barrios marginales que existían en la mayoría de núcleos urbanos de las grandes ciudades y que, por lo general, eran lugares poco saludables para vivir. Muchas de las casas, originalmente construidas para los trabajadores durante el período de rápido desarrollo industrial estaban superpobladas y carecían de comodidades como un suministro de agua adecuado, ventilación y luz solar. Este era el caso de las *Back-to-backs houses*, una tipología de *terraced house* que se caracterizaba por tener medianera con otras viviendas en tres de sus cuatro cerramientos.

En 1930, el *Housing Act*⁴ acordado por el partido laborista permitió a los ayuntamientos adquirir y demoler estas zonas en las ciudades con el objetivo de construir nueva vivienda social. La ley también ofrecía un subsidio especial para construir pisos en el centro de la ciudad, donde el costo de adquirir y limpiar terrenos era generalmente alto. La construcción en altura destinada a la clase trabajadora, que se volvió casi irresistible a partir de la década de 1950, no fue originalmente bien recibida. Entre los motivos estaba que por aquel entonces el ideal de vivienda seguía siendo bastante tradicional, además de que la provisión de ascensores no era del todo accesible y económica.



45_ Fotografía de las *Back-to-back houses* en Harold Grove, Leeds.

46_ Ejemplo de plano de planta de *Back-to-back houses* en Birmingham.

47 - 48_ Fotogramas de la película documental *Housing Problems* (1935).

⁴ Ley para la vivienda.



49_ Fotografía de la inauguración de las viviendas sociales de Newbottle en 1953

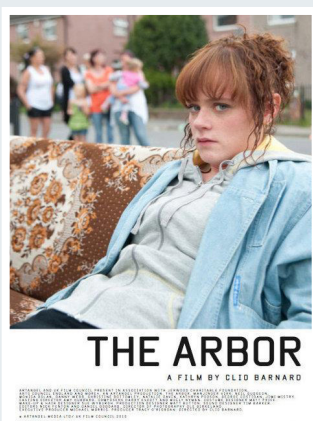
50 - 51_ Fotografías de Vivienda social en la New Town de Hemel Hempstead, 1954.

Tras la II Guerra Mundial, el Reino Unido se enfrentó a la mayor crisis de vivienda del siglo XX. La guerra dejó barrios completamente destruidos o parcialmente dañados por los bombardeos. El gobierno central, con los ayuntamientos locales como representantes, adoptó la vivienda pública como la pieza central del nuevo estado de bienestar, pasando a ser la búsqueda de comunidad y colectividad la principal preocupación a los planificadores y arquitectos del momento.

En los años inmediatos de la posguerra, y hasta bien entrada la década de 1950, la provisión de viviendas municipales fue moldeada por el *New Towns Act* de 1946 y el *Town and Country Planning Act* de 1947. Estas nuevas leyes proponían la creación de nuevas viviendas en los cinturones verdes de terreno barato alrededor de los centros urbanos para albergar a los residentes de clase media y lo más pudientes de la clase trabajadora que se mudaban de las ciudades para aliviar el hacinamiento urbano.

El ideal de la “ciudad jardín”, de baja densidad de población a base de casas unifamiliares, impulsó el concepto de estos desarrollos suburbanos. En el Reino Unido, las *New Towns* se construyeron principalmente entre las décadas de 1940 y 1960, y se establecieron originalmente para ayudar a reconstruir la Gran Bretaña de la posguerra a través de proyectos de viviendas semirrurales. Las casas eran típicamente *semi-detached houses*, una tipología de vivienda adosada por pares con generoso espacio ajardinado alrededor.

Para gran parte de la clase trabajadora, este modelo de vivienda les proporcionaba su primera residencia con inodoros en el interior, baños privados con agua corriente caliente, así como instalación eléctrica, además de espacio de jardín privado (generalmente en la parte delantera y trasera).



THE ARBOR (2010)

Título original: The Arbor

Director: Clio Barnard

Tiempo - Colocación: 1977 / 1980s / 2010

Ubicación: Buttershaw Estate,
Bradford, Inglaterra

“Esta es una historia real. Filmada con actores que hacen *playback* a las voces de las personas cuya historia es contada”¹ mediante grabaciones de audio de entrevistas que la directora Clio Barnard tuvo con los familiares y amigos de la dramaturga Andrea Dunbar. La película convina estos testimonios dramatizados con una producción de teatro callejero de la obra debut de Dunbar² y material audiovisual de la propia Andrea obtenido de entrevistas y reportajes para televisión para narrar esta historia desde el punto de vista de Lorraine, su hija mayor.



La familia de Andrea Dunbar vivía en una calle de Brafferton Arbor conocida por todos como “*The Arbor*”, ubicada en Buttershaw, Bradford, compuesto principalmente por viviendas sociales construidas desde 1947 hasta la década de los 60.



Esta área económicamente deprimida siempre ha sido residencia de la clase trabajadora y Dunbar describe vivamente a las familias arruinadas por el desempleo y el alcoholismo, y a los jóvenes con pocas perspectivas de futuro alejadas de la delincuencia y las drogas.

¹ Rótulo de apertura de la película *The Arbor* (2010).

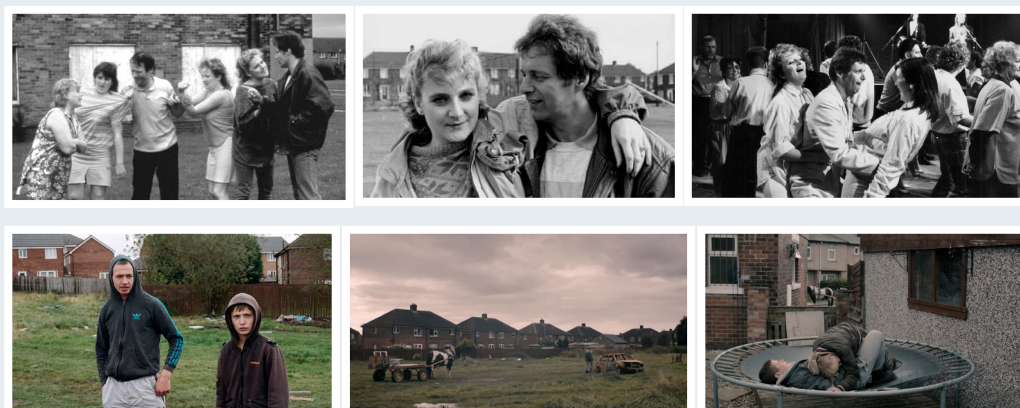
² *The Arbor*, de 1977, refleja la profunda huella que dejó el *council estate* de Buttershaw en su vida presonal y profesional.

En cuanto al interior de las viviendas, la película no hace especial incapie en ellos. Los encuadres se usan, en la mayoría de ocasiones, con primeros planos de los personajes, pues es la manera que tiene la directora de crear una admosfera mas íntima y cercana. Lorrain, la hija mayor de Dunbar, describe la casa en la que vivían en Edge End Gardens³ diciendo: “Antes no existía el doble cristal y esas cosas que se tienen ahora. La casa era horrible, sin moquetas, sin calefacción central”, poniendo a colación la falta de calidad y confort en el *estate*.



Otras dos películas han sido rodadas en Buttershaw. *Rita, Sue and Bob Too* (1987) dirigida por Alan Clarke y basada en la obra del mismo nombre *Rita, Sue and Bob Too* de 1982 también de Andrea Dunham, narra la historia de dos jóvenes adolescentes que tienen una aventura sexual con un hombre casado.

En *The Selfish Giant* (2013), también de la directora Clio Barnard, dos amigos de trece años buscan fortuna involucrándose con un criminal local traficante de chatarra.



54_ Póster de la película *The Arbor* (2010)

53, 55, 59_ Fotograma de la película *The Arbor* (2010)

54_ Detrás de escena de la película *The Arbor* (2010)

56 - 58_ Fotografías de Andrea Dunbar en Buttershaw. 1980s

60_ Plano de planta de una vivienda en Edge End Gardens actualmente a la venta

61 - 63_ Fotograma de la película *Rita, Sue and Bob Too* (1987)

64 - 66_ Fotograma de la película *The Selfish Giant* (2013)

3 Calle a escasos metros de Brafferton Arbor.

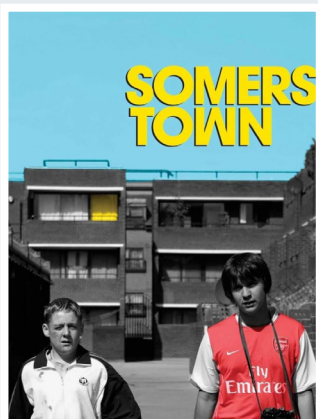
La vivienda social británica después del movimiento moderno

En la década de 1950, los proyectos de viviendas asequibles se desplazaron de las zonas periféricas. Las construcciones unifamiliares de las ciudades rurales de Gran Bretaña se sustituyeron por los edificios de gran altura de la ciudad moderna.

Bajo la ley del *Housing Subsidies Act* de 1956, el gobierno se limitó a reemplazar las casas de los barrios marginales demolidas por nuevos bloques de vivienda, los cuales obtenían más dinero si contaban con seis o más alturas (Hanley, 2012, p. 93). Con la ayuda de este subsidio los nuevos vecindarios fueron reconstruidos como zonas urbanísticas de usos mixtos con edificios bajos (*low-rise*) y altos (*high-rise*) (UWE, 2008, sección 6). La aceptación de los nuevos bloques de viviendas a finales de los años 50 fue dada por distintas razones. John Boughton apunta que una de ellas era la nueva “estética del desarrollo urbano mixto” puesto que implicaba proximidad a nuevas ofertas de empleo, servicios y ocio; pero que el concepto se vio favorecido por “la comprensión muy práctica” de que un gran porcentaje de personas que esperaban ser asignados a unos de estos apartamento no necesitaban viviendas familiares tradicionales. (Boughton, 2018, p. 115)

Mientras que, por lo general, muchas de las construcciones *low-rise* se mantuvieron fieles al ladrillo, el componente de diseño principal de las construcciones *high-rise* fue el uso del hormigón visto, motivado por su funcionalidad y condición económica, favorecido por la popularización del PRC⁵ pero también por la influencia del brutalismo impulsado por Le Corbusier en Europa.

⁵ *Pre-cast Reinforced Concrete*, en castellano hormigón armado prefabricado, que se podía colocar in situ utilizando grúas de construcción permitiendo construir más alto de lo que los andamios hasta entonces habían hecho posible.



SOMERS TOWN (2008)

Título original: Somers Town

Director: Shane Meadows

Tiempo - Colocación: 2008

Ubicación: Phoenix Court, Purchase St,
Londres, Inglaterra

La película, grabada en blanco y negro, es un estudio de la realidad social en el barrio londinense de Somers Town, concentrándose en un par de nuevos amigos: Tommo, que se escapa de una vida difícil en Nottingham y Malek, un joven inmigrante polaco que vive con su padre en el edificio de vivienda social *Phoenix Court*.

El edificio consta de 6 plantas con 39 apartamentos y fue adquirido por el Camden London Borough Council en 1965. Destaca de otros edificios en otras películas en que es uno de los ejemplos de edificio de vivienda social planteado desde la nueva idea de la mixticidad de usos, donde la planta baja está reservada para espacios comerciales.



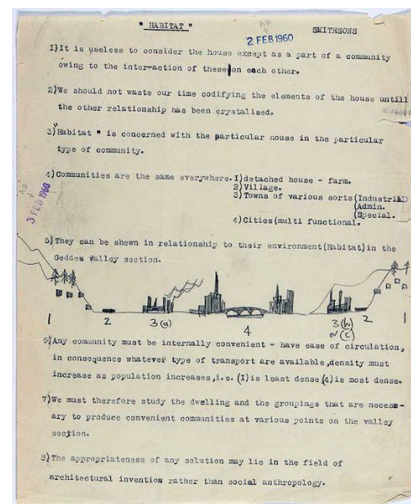
67_ Póster de la película *Somers Town* (2008)

68 - 76_ Fotogramas de la película *Somers Town* (2008)

El término *brutalismo* deriva del uso Le Corbusier del *betón-brut* (hormigón en bruto, al descubierto) al construir su proyecto de la *Unité d'habitation* de 1952 en Marsella, pero, concebido desde la voluntad provocadora de generar imágenes impactantes, se complementa de las connotaciones de “dureza y primitivismo” proclamadas por uno de los principales defensores de este estilo, Reyner Banham.

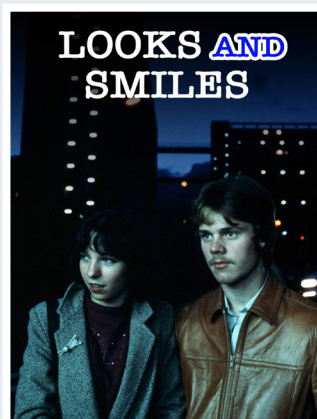
Conscientemente, había un cierto monumentalismo en el brutalismo pero, también se trataba de una declaración de intenciones con un propósito social. Barnabas Calder, en su libro *Raw Concrete. The Beauty Of Brutalism*, se refiere a este movimiento como “ampliamente visto como el estilo arquitectónico del estado de bienestar, una forma barata de construir rápidamente, a gran escala, para viviendas, hospitales y escuelas” (Calder, 2016, p. 15)

En el IX congreso del CIAM en 1953 un grupo de jóvenes arquitectos buscaban un cambio radical a las teorías arquitectónicas del momento y cuestionaron algunos de los principios que se recogían en la *Carta de Atenas* de 1933. Esta agrupación, conocida como el Team X, estaba compuesta por los arquitectos Alison y Peter Smithson, Jaap Bakema, Johannes Hendrik van den Broek, Georges Candilis, Alexis Josic, Shadrach Woods y Aldo Van Eyck, y surgió con el objetivo de proponer distintas soluciones a los planteamientos ofrecidos por el Movimiento Moderno. Este grupo de arquitectos reunió todas esas ideas que compartían en un único manifiesto, llamado el *Manifiesto de Doorn*, publicado en 1954, donde defendían su posición sobre la convicción de que no es posible definir la arquitectura contemporánea a través de un estilo.



77_ Fotografía de la Unité d'habitation, Le Corbusier.

78_ Fotografía del Manifiesto de Doorn



MIRADAS Y SONRISAS (1981)

Título original: Looks and Smiles

Director: Ken Loach

Tiempo - Colocación: 1981

Ubicación: Park Hill, Sheffield, Inglaterra

El thatcherismo y los conflictos irlandeses son el telón de fondo de la cinta. Mick, un joven de Sheffield, vive con sus padres y está en busca de trabajo en la era de mayor desempleo juvenil en país. Su mejor amigo, Alan, se une al ejército para arreglar tanques y es enviado a Belfast. En una discoteca, Mick conoce a Karen, que trabaja en una zapatería y vive con su madre recién separada en Park Hill.



Loach filmó *Looks and Smiles* en blanco y negro para evitar diluir el mensaje con imágenes románticas. Sin embargo, la cinematografía de Chris Menges tiene el efecto contrario, transformando fondos industriales sombríos en un paisaje urbano bastantw lírico.

Park Hill, construido entre 1957 y 1961 y diseñado por Jack Lynn y Ivor Smith junto al arquitecto municipal de Sheffield, J. Lewis Womersley, indiscutiblemente lleva puesta la etiqueta¹ de brutalista con orgullo siendo uno de los proyectos de vivienda social mas significativos en aquel momento. El complejo residencial de 996 apartamentos remplazó algunos de los peores barrio marginales de la ciudad.



El diseño de Lynn y Smith estaba basado en un estudio en profundidad de la vida de la clase trabajadora y buscaba replicar esa misma comunidad; se reubicaron en el nuevo edificio antiguos vecinos unos al lado de otros, se reutilizaron los nombres de las calles que fueron arrasadas para su construcción y, hasta se recupero y aprovechó los adoquines de las *terrace houses* que sustituaía (Boughton, 2018, p. 121).

Fue de los primeros edificios en incorporar las “calles en el cielo” o *streets in the sky* y que consistían en pasarelas de tres metros de anchura destinadas a facilitar los encuentros casuales entre vecinos, alejados del ruido y el peligro del tráfico rodado, conectando los bloques del *estate*.



79_ Póster de la película *Looks and Smiles* (1981)

80 - 88_ Fotogramas de la película *Looks and Smiles* (1981)

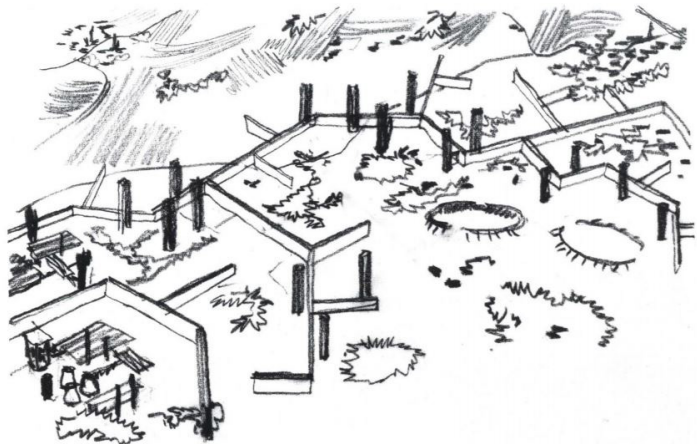
89 - 92_ Fotografías de *Park Hill*

1 Algo que sus arquitectos rechazaban por sus conotaciones negativas. (Boughton, 2018, p. 120)

Alison y Peter Smithson y el Nuevo Brutalismo

El concepto de “hábitat” tratado en el *Manifiesto de Doorn* serviría como base para la teoría urbana del brutalismo. Esta idea ya estaría presente en los proyectos del brutalismo más temprano, pero fueron los Smithson quienes, en la presentación de su proyecto de *Golden Lane* en el *Architects' Year Book* de 1953 cuestionaron la eficacia del “aislamiento” que planteaban las *New Towns* y el concepto de la “unidad de habitación” de Le Corbusier. (Rodríguez Fernández, 2014, p. 55).

Su diseño rechazado de 1952 para el *Golden Lane Estate* en la ciudad de Londres, pionero de las *streets in the sky*, fue un intento deliberado de recrear una comunidad para la clase trabajadora, con viviendas de calidad muy espaciosas y con abundante luz natural. Su propuesta entendía la arquitectura como un entramado de lugares que propiciaban la interacción social entre sus habitantes, bastante influenciados por las teorías de Nigel Henderson, cuyas fotografías retrataban habitualmente escenas cotidianas en el East End, mostrando a niños jugando en las calles, haciendo el espacio público suyo.



93_ Boceto del concepto del *Golden Lane* de Alison y Peter Smithson

Su *Escuela Secundaria Moderna* de Hunstaton, de 1955, fue el primer edificio construido del movimiento “Nuevo Brutalismo”, un estilo arquitectónico de intenciones difusas que surgió sin la publicación de un manifiesto propio. En un artículo de *Architectural Review* ese mismo año, Banham proporcionó lo que es probablemente el resumen más preciso de una primera etapa del brutalismo en tres características esenciales, en sus palabras:

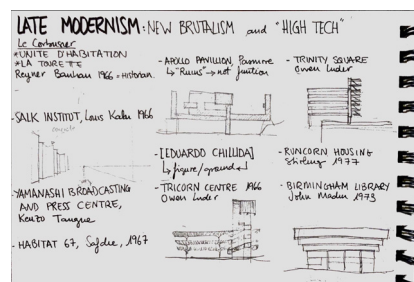
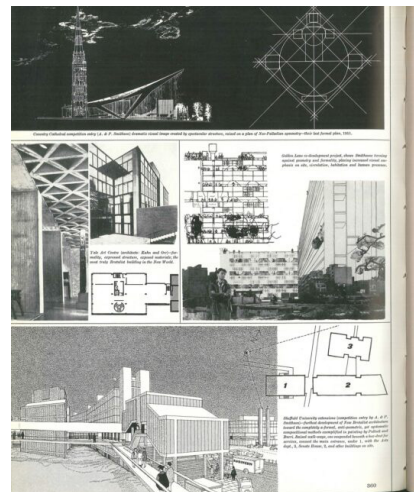
1. Legibilidad de la planta;
2. Exposición clara de la estructura;
3. Valoración de materiales *as found*. (Banham, 1955).

En 1966, en su libro *The New Brutalism: ethic or aesthetic?*, Banham culminaría la definición del Nuevo Brutalismo actualizando esas tres características a:

1. Memorabilidad como Imagen;
2. Exposición clara de la estructura;
3. Valoración de materiales *as found*”,

Aparece aquí por primera vez el concepto de “Imagen” como “aquello que afecta a las emociones” (Banham, 1967), y que es visualmente valioso, pero no necesariamente sigue los estándares de la estética clásica.

El *New Brutalism*, o Nuevo Brutalismo, del que hablaba Banham fue adoptado como “algo entre un eslogan y un ladrillo arrojado a la cara del público”, dejando de ser una mera descripción de la tendencia de la arquitectura brutalista post-moderna, y pasando a ser un estandarte publicitario. Entendida desde un punto de vista ideológico-filosófico, la preocupación por la sinceridad material y constructiva, frente al estilo mecanicista del estilo moderno, puede considerarse la base de dicho movimiento.



94_ Escuela Secundaria Moderna en Hunstaton (1955) de Alison y Peter Smithson

95_ *New Brutalism*, Reyner Banham. 1955

96_ Elaboración propia. Apuntes tomados para la asignatura de *History of Architecture* durante el Erasmus. University of West England. Bristol, 2018



RASCACIELOS (2015)

Título original: High Rise

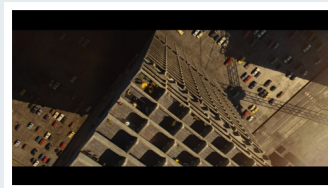
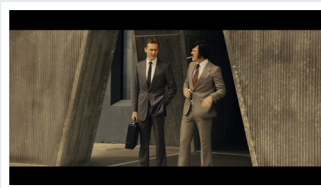
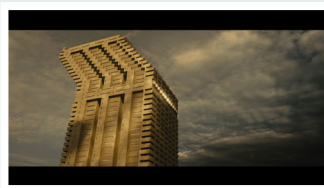
Director: Ben Wheatley

Diseño de producción: Mark Tildesley

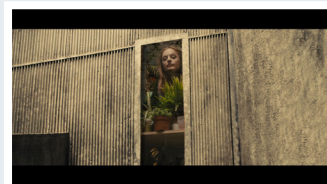
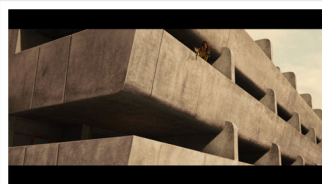
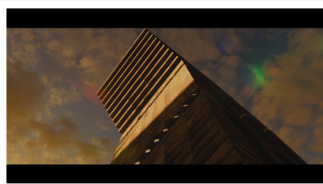
Tiempo - Colocación: Indeterminado

Ubicación: Londres, Inglaterra

La película es una adaptación de la novela homónima de J.G. Ballard, publicada en 1975, justo cuando parecía que la utopía arquitectónica de las torres residenciales empezaba a venirse abajo. *High-Rise* plantea una micro-sociedad en el interior de un rascacielos que propone un modelo a escala de la lucha de clases, concentrada en un edificio "futurista" donde la tecnología (y, sobre todo, sus fallos) no tardan en perturbar la psique de sus habitantes. El edificio protagonista de la historia es completamente ficticio y no se trata de un bloque de viviendas sociales, sino que es una expresión del idealismo arquitectónico brutalista y los conflictos sociales.

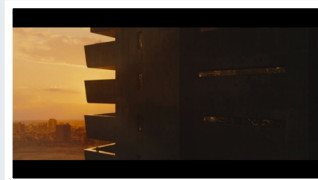
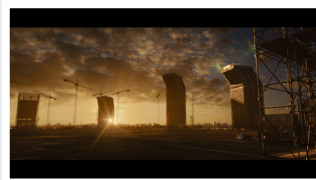
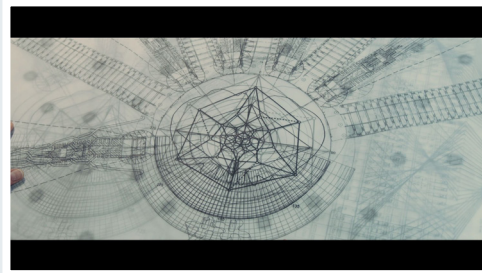
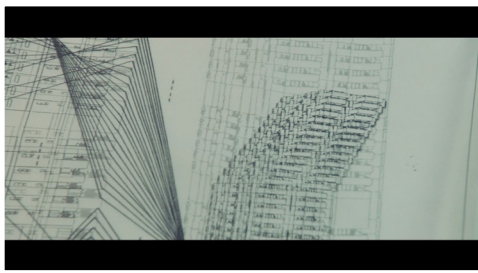


La película es un alarde de brutalismo, no solo por su diseño arquitectónico de carisma inquietante, sino que también por la cinematografía todo el conjunto. La cinta pone a disposición del espectador un producto concebido desde la voluntad de generar imágenes impactantes y memorables que funcionan como vehículo en la narración cinematográfica.



La historia original ubicaba la acción en el futuro, mientras que Wheatley, por su parte, no define explícitamente la época. Se puede pensar que se trata de un tiempo impreciso, aunque estéticamente está ambientada en la década de los setenta, deduciendo en base a la ropa, los peinados, los coches y la decoración.

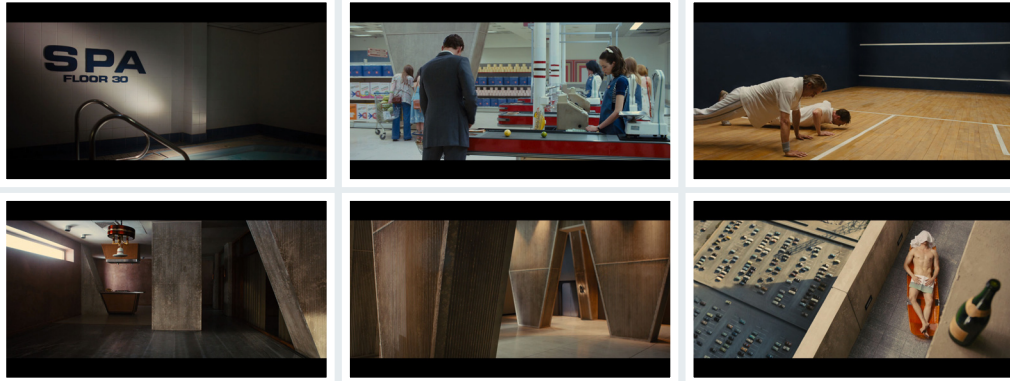
El edificio es una inmensa torre en los Docklands de Londres, la primera de un proyecto de cinco torres alrededor de un lago artificial por construir. Para la arquitectura de la torre en sí, Wheatley y el diseñador de producción Mark Tildesley se inspiraron en los edificios brutalistas más populares del país: los del South Bank, la *Trellick Tower* y el *Alexandra Road Estate* en Londres, así como la Biblioteca Central de John Madin (ahora demolida) en Birmingham.



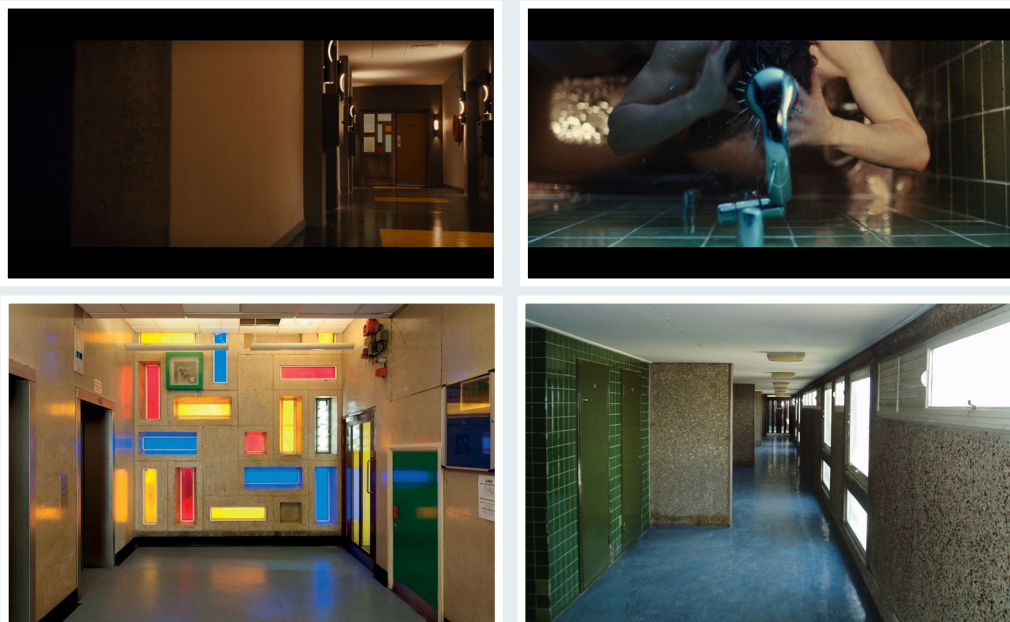
Pero con el que más mantiene semejanza es con el *Barbican Estate*. Concebido por sus arquitectos Chamberlin, Powell & Bon en 1959 y construido entre 1965 y 1976 en área que había sido devastada por los bombardeos de la Segunda Guerra Mundial. Se trata de un complejo residencial de 2.014 viviendas, repartidas en 13 bloques y 3 torres, de mas de cien tipologías distintas: apartamentos de distintos tamaños, estudios, áticos, viviendas dúplex y viviendas con jardín privado. La circulación del tráfico rodado desaparece siendo relegada al perímetro. Los bloques lineales se combinan con edificaciones de mayor densidad, como las torres, que compensan la pérdida de densidad habitacional por los equipamientos y espacios públicos.



La torre tiene todas las instalaciones que sus residentes puedan necesitar bajo el mismo techo, incluyendo piscina, gimnasio, supermercado, lujosos áticos y apartamentos más asequibles.



La coherencia del espacio se consigue mediante el intrusivo sistema estructural de arriostramientos diagonales. Estos soportes inclinados son visibles en casi todas las tomas dentro de la torre, las superficies de hormigón aparecen texturizadas como resultado del posible encofrado, y dotan al edificio de su característica más obvia y memorable: una parte superior inclinada que le da a los pisos superiores un voladizo angustioso. Incluso en los mejores apartamentos, las cocinas se apretujan incómodamente alrededor de las columnas inclinadas y se forman unos espacios inutilizables. El voladizo de los pisos superiores participa la narración ya que los balcones ascienden escalonadamente interrumpiendo la privacidad de los residentes.



97_ Póster de la película *High Rise* (2015)

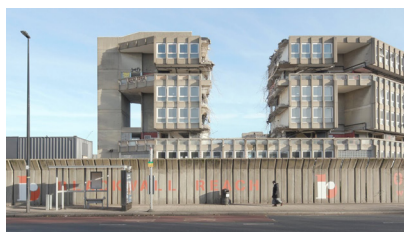
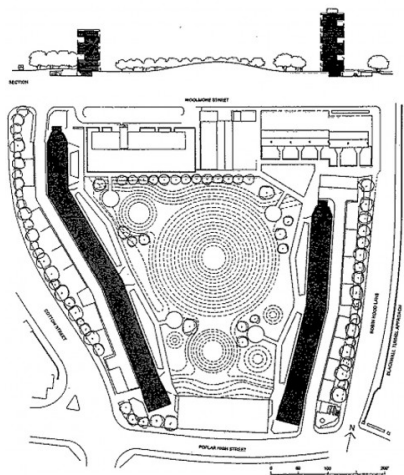
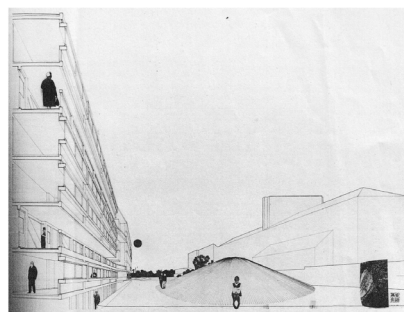
98 - 108, 111 - 118_ Fotogramas de la película *High Rise* (2015)

99 - 100_ Fotografías del *Barbican Estate*

119 - 120_ Fotografías del interior de la *Trellick Tower*. Arquitecto: Ernő Goldfinger

Aunque el concepto *streets in the sky* no se puede considerar propiedad intelectual de los Smithson, sí que se les puede atribuir su popularización e introducción dentro del discurso arquitectónico de la época. Este se basaba en tomar las propias calles que conforman el espacio urbano, y que servían de acceso a las viviendas, y trasladarlas a los bloques en altura. Era la manifestación de una nueva forma de entender los espacios compartidos de los edificios. Las calles en el aire sustitúan los accesos puramente funcionales que hasta el momento se proyectaban en los bloques de viviendas, consiguiendo que un edificio de gran densidad se organizara y funcionara de forma diferente a como se había planteado hasta el momento. Estas calles pretendían favorecer el vínculo entre las viviendas y el espacio sobre el que se volcaban, e intentaban solucionar uno de los problemas de la ciudad moderna: la vivienda que da a la calle después de la introducción del automóvil, y en un sentido más general, la relación real y simbólica de lo privado y público. La finalidad de los arquitectos era generar un significado más amplio de la vivienda colectiva para que ésta se entendiera como una parte de la ciudad.

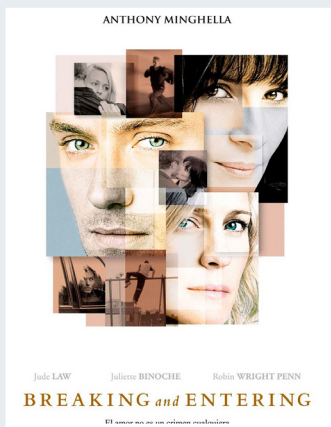
La obra mas relevante de la pareja y que materializa todo lo mencionado en el párrafo anterior son los *Robin Hood Gardens*, construidos entre el 1968 y 1972. Se trata de un complejo residencial de 213 viviendas sociales, concebido como límite o muralla entre el viario de vehículos y un espacio ajardinado. En 2012 se aprobó un proyecto de regeneración urbana que implicaba su demolición. En la actualidad, el bloque este, a esperas de ser demolido, todavía tiene inquilinos.



121_ Boceto de las *streets in the sky* del Robin Hood gardens.

122_ Planta y sección del Robin Hood gardens.

123 - 124_ Fotografías del Robin Hood gardens.



BERAKING AND ENTERING (2006)

Título original: Breaking and Entering

Director: Anthony Minghella

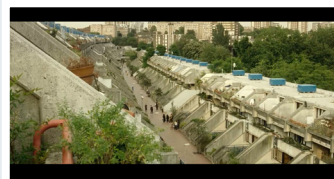
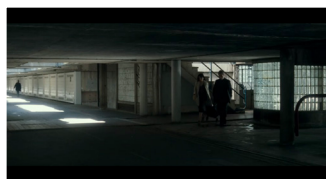
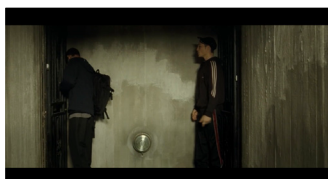
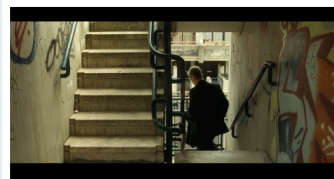
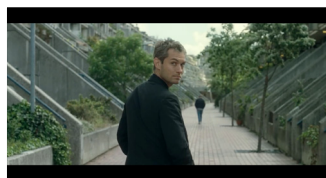
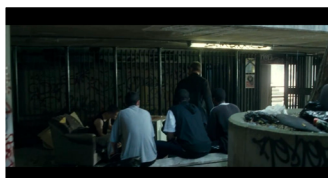
Diseño de producción: Alex McDowell

Tiempo - Colocación: 2006

Ubicación: Alexandra Rd. Estate, King's Cross,
Londres, Inglaterra

“King’s Cross en una zona de Londres asociada a la pobreza, el crimen, el vicio y la decadencia urbana. Nuestro trabajo es transformar el paisaje, no decorarlo con verde. Porque cómo nos sentimos acerca de nosotros mismos, cómo nos comportamos, se ve directamente afectado por el espacio que nos rodea. Cómo diseñamos el exterior de nuestra ciudad es tan importante como cómo diseñamos el interior”.

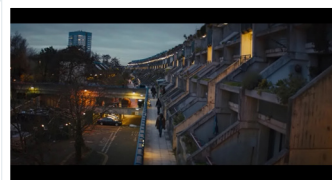
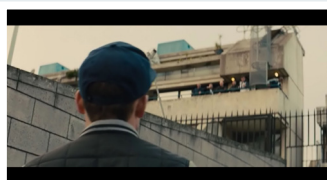
Son las palabras exactas que dice Will, el protagonista de *Breaking and Entering* (2006), arquitecto paisajista, para referirse al barrio londinense donde, no solo acaba de iniciar un nuevo proyecto, también se encuentra su estudio de arquitectura. En la película, el espacio de trabajo de Will es atracado y robado en varias ocasiones por Miro, un joven refugiado de Bosnia y Herzegovina que vive con su madre en un apartamento de un dormitorio en el *Alexandra Rd. Estate*.



El *Alexandra Rd. Estate* diseñado por Neave Brown, aprobado en 1969 y finalizado en 1979, es un proyecto de vivienda social que rechaza el procedimiento de construcción en altura recuperando el urbanismo inglés tradicional en torno a la calle. Reaproximándose a las *terraces houses*, el proyecto del *Alexandra Estate* es completamente distintivo desde su propuesta, y mucho más llamativo. El *estate* está compuesto de 520 apartamentos dispuestos en forma de graderío que comprenden dos calles peatonales de hasta 300 metros de largo y cuatro hectarias de parque. El bloque mas grande de los tres funciona como pantalla que protege al resto del impacto acústico de las vías del tren que pasan a escasos metros. El juego de las alturas escalonadas con los accesos sobre pasarelas son una herencia clara del trabajo de los Smithson.



También puede verse el *estate* en la película *Kingsman: The Secret Service* (2014) como la vivienda de Eggsy, un joven estereotípico del barrio de King's Cross que es reclutado por una organización de espías súper secreta.



125_ Póster de la película *Breaking and Entering* (2006)

126 - 134_ Fotogramas de la película *Breaking and Entering* (2006)

135 - 137_ Fotografías del *Alexandra Rd. Estate*. Arquitecto: Neave Brown

138 - 140_ Fotogramas de la películas *Kingsman: The Secret Service* (2014)



El colapso de la utopía

Los Smithson consideraron este imaginario como una metáfora de la construcción de una comunidad que creían que resultaría de los diseños brutalistas pero la imagen por sí sola se encontraba muy lejos de la experiencia.

Lejos de la imagen idílica que los arquitectos de posguerra imaginaron para sus utopías edificadas, la realidad era que el agrietamiento, el desconchado y las manchas por la contaminación del aire, acompañadas de las inevitables humedades en el hormigón, deterioraban muchas de estas construcciones con el paso del tiempo.



141 - 142_ Fotografías del *Ronan Point*, Newham. 1968

La desilusión hacia estos bloques de apartamentos alcanzó su cúspide en la conciencia pública en 1968, cuando el *council estate* de *Ronan Point* en Newham, East London colapsó por la explosión de una estufa de gas. (Nelson, 2018) El colapso particular de *Ronan Point*, y en general de este tipo de construcciones, fue el resultado de fallos de diseño, escasez de trabajadores calificados en el sector de la construcción y el auge de los componentes de hormigón prefabricado muy baratos en el periodo de la posguerra.

Ya en los años 70 la baja calidad de las viviendas y la creación de *estates* superpoblados, hicieron que éstos lugares resultara muy complicado vivir. Además, las calles en el cielo fueron culpadas por ser responsables de los crecientes problemas de crimen y comportamientos antisociales. Durante esta década los esfuerzos se centraron en la reparación de los bloques que empezaron a presentar problemas.

En su análisis de las relaciones entre el diseño de viviendas públicas, la delincuencia y las actividades juveniles, Alice Coleman se centra en tres componentes del diseño que facilitan el comportamiento delictivo (Coleman, 1984, p. 351). 1. Los bloques de apartamentos permiten el anonimato (los delincuentes no quieren ser conocidos), 2. La falta de vigilancia (los delincuentes no quieren ser vistos), 3. Las vías de escape alternativas (los delincuentes buscan eludir la captura)

John Boughton apunta cómo la propia noción de “modernidad”, asociada con algunas de las propuestas más imperiosas (muchas abortadas o posteriormente demolidas) para adaptar el Reino Unido a las circunstancias contemporáneas, se había contaminado. El término “utópico” – siempre una exageración de las aspiraciones selectas de los arquitectos de posguerra – se convirtió en un término abusado, mientras que “conservación” se convirtió en la nueva palabra de moda. (Boughton, 2018, p. 163)

Por otro lado, el factor final en el giro de percepciones hacia la vivienda social fue el cambio de tono con el que empezaron a referirse los medios de comunicación, que hasta entonces habían alabado las innovaciones de sus propuestas y diseños, pasando a condenarlos casi universalmente.

Desde entonces, los políticos y los medios de comunicación se centran habitualmente en el deterioro exterior de los bloques de pisos, creando en el imaginario público una asociación simbólica con los problemas sociales de las ciudades británicas contemporáneas. Sin embargo, esta representación a menudo enmascara una antipatía subyacente más general hacia las clases más humildes y las poblaciones inmigrantes que habitan en estos sitios. Además, esa actitud de los *mass media* no hace más que justificar la demolición de los bloques dando paso a planes privados de remodelación en lugar de restaurar las viviendas existentes y proporcionar un mantenimiento y una gestión in.situ coherente.



FRANCOTIRADOR (2012)

Título original: Tower Block

Director: Ronnie Thompson, James Nunn

Tiempo - Colocación: 2012

Ubicación: Canary Wharf, Londres

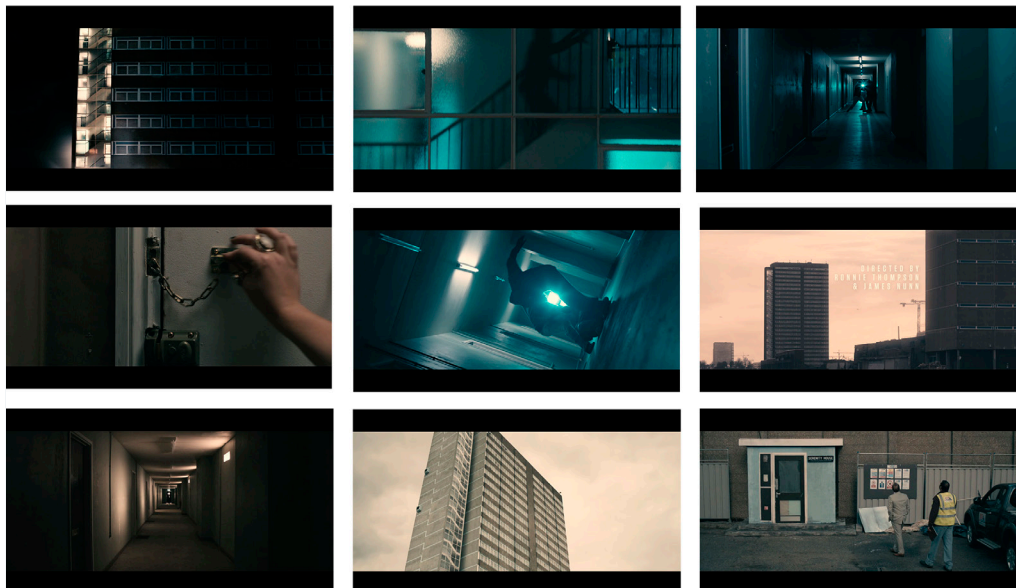
The **TOWER BLOCK** was first built for affordable living after the second world war. Communities welcomed them as their excellent views made them popular places to live.

They deteriorated and became a breeding ground for **CRIME** and **VIOLENCE**. Redevelopers took over, knocking them down. However, it's not easy moving out existing tenants.

SERENITY HOUSE awaits demolition. The top floor residents are the final people left to be rehoused.

El argumento de la cinta narra como varios meses después de presenciar un asesinato, los residentes de *Serenity House* son atacados por un francotirador.

El edificio no ha podido ser localizado pero Richard Frazer, pero el supervisor de efectos especiales de la película, asegura en su página web que se rodó en los alrededores de Canary Wharf, Londres y que la película se desarrolló alrededor de una ubicación real, pero el edificio y el área circundante tuvieron que ser modificados digitalmente para adaptarse a ciertos aspectos de la historia.



143_ Póster de la película *Tower Block* (2012)

144 - 146_ Los tres primeros fotogramas de la película *Tower Block* (2012)

147 - 155_ Fotogramas de la película *Tower Block* (2012)

Un *estate* muy criticado en este sentido, y reflejo de la ambición del momento, fue *Aylesbury* en Southwark, iniciado en 1963 y finalizado entre 1970-74. Fue construido utilizando el sistema patentado de *12M Jespersen*, llamado *Large Panel System (LPS)* por el cual las losas de hormigón prefabricadas se atornillaban in-situ. Está compuesto por dieciséis bloques de cuatro a catorce plantas, con casi dieciocho kilómetros de pasarelas y 2.700 viviendas para alrededor de unos 10.000 residentes. Cuatro años después de la inauguración de *Aylesbury*, a apenas siete kilómetros, se levantó el *Heygate Estate*. Aunque de menor escala, con 1.200 viviendas, fue sujeto a un criticismo similar por sus defectos constructivos y fallos de diseño.

Algunos *estates* del sur de Londres como el de *Aylesbury* y el de *Heygate* se convirtieron en símbolos de la ruina urbana de las políticas de vivienda de la posguerra. Los discursos de la prensa sensacionalista y de los principales medios de comunicación tildan a los residentes y sus comunidades de desviados, criminales o violentos.

El famoso *Channel 4* difundió una imagen de sus sombríos pisos superiores como cortinilla de continuidad, algo que disgustó a sus residentes, particularmente desde que, como informó *The Guardian*: “Los tendederos de ropa, el carrito de la compra lleno de bolsas de basura y las numerosas antenas parabólicas, fueron todos adornos artificiales añadidos por los cineastas”. (Benstead, 2014)



156 - 157_ Fotografías del Aylesbury Estate.
159_ Fotografías del interior del Aylesbury Estate.



160_ Fotograma de la cortinilla de continuidad de *Channel 4*.

161 - 162_ Fotograma del video respuesta de Nick Street.

En 2014, los residentes del *Aylesbury Estate* solicitaron la ayuda del director Nick Street, para grabar una respuesta en video a la siniestra campaña del *Canal 4*. Christopher Beanland lo describe:

“La película con un tono mucho más animado sigue la misma trayectoria que la campaña original, pero muestra una selección de residentes felices, que representan a las muchas comunidades étnicas de la finca, jugando y charlando. Los edificios parecen más limpios y mejor cuidados. Evoca películas del pasado agradablemente propagandistas financiadas por el estado, como *Living At Thamesmead* y el anuncio de Milton Keynes *Red Balloon*, que utilizaron el realismo social para retratar a la gente común como héroes que hacen el mejor uso de las propiedades y las nuevas ciudades“. (Beanland, 2014)

El imaginario alrededor del *Aylesbury Estate* ha sido estudiado y examinado por Loretta Lees, quien encuentra que la desigualdad social se convierte en sinónimo, a la vista del espectador, del estigma sobre el espacio construido (Lees, 2013. p.8).



HARRY BROWN (2009)

Título original: Harry Brown

Director: Daniel Barber

Diseño de producción: Kave Quinn

Tiempo - Colocación: 2009

Ubicación: Heygate Estate, Southwark,
Londres, Inglaterra

Motivado por la muerte de su amigo más íntimo, víctima de un acto salvaje y humillante llevado a cabo por una banda de jóvenes en el *Heygate Estate*¹, el protagonista decide tomarse la justicia por su mano.

El *estate* es retratado como si fuera una colmena de delincuentes, construida con materiales pobres y terriblemente desgastados, de viviendas pequeñas y de paredes sucias. Para transmitir una atmósfera fría y monótona el director de la película hace uso de una gama de colores es muy limitada. La fotografía emplea amarillos, verdes y ocres, tanto por el día como por la noche, teniendo como iluminación artificial principal las farolas de luz amarillenta. .

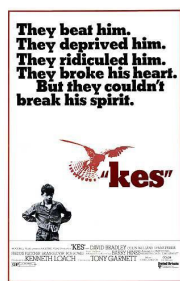


163_ Póster de la película *Harry Brown* (2009)

164 - 175_ Fotogramas de la película *Harry Brown* (2009)

1 El *estate* se estudiará en ms profundidad en el caso de estudio del trabajo.

EL REALISMO SOCIAL EN EL CINE BRITÁNICO

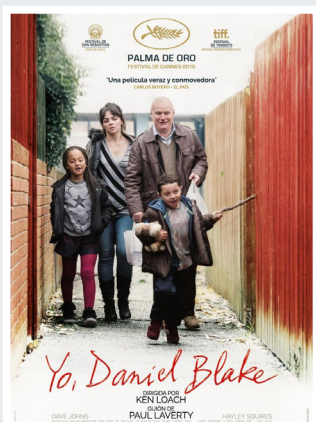


El realismo social británico es un género cinematográfico que se centra en temas trascendentes de la vida moderna. Los temas más tratados en este género son la injusticia social y/o racial y las dificultades económicas, presentando a la clase trabajadora como héroes de las historias.

Las características principales del realismo social más contemporáneo son: el uso de actores desconocidos – haciendo a sus protagonistas fácilmente identificables pero no reconocibles por la audiencia – dando a entender que lo que sucede en esas películas sucede también en la sociedad en las que son proyectadas. La edad de sus protagonistas es también un elemento significativo de estas películas, pues en su mayoría usan a adolescentes y jóvenes adultos con edades entre los 13 y los 20 años.

La clase social es otro de los elementos propios del género. Uno de los casos más *mainstream* es la película ya anclada *Billy Elliot* (2000), ambientada en un pueblo minero del noreste de Inglaterra durante el gobierno de Margaret Thatcher, retrata las huelgas de la industria de carbón que se dieron entre 1984 y 1985.

- 176_ Póster de la película *Kes* (1969). Director: Ken Loach.
 177_ Póster de la película *Wasp* (2003). Directora: Andrea Arnold.
 178_ Póster de la película *This Is England* (2006). Director: Shane Meadows.
 179_ Póster de la película *Fish Tank* (2009). Directora: Andrea Arnold.
 180_ Póster de la película *Beautiful Thing* (1996). Director: Hettie Macdonald.
 181_ Póster de la película *Weekend* (2011). Director: Andrew Haigh.



I, DANIEL BLAKE (2016)

Título original: I, Daniel Blake

Director: Ken Loach

Diseño de producción: Fergus Clegg, Linda Wilson

Tiempo - Colocación: 2016

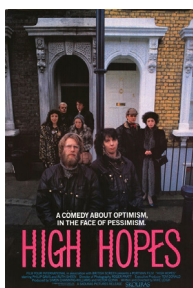
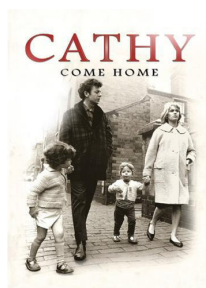
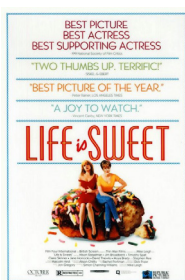
Ubicación: Grenville Terrace/Wretham Pl,
Newcastle, Inglaterra

Daniel Blake es un carpintero de 59 años que cae enfermo y requiere de asistencia social. Mientras intenta superar los obstáculos burocráticos que le impiden conseguir el subsidio de empleo y manutención, conoce a Katie, una madre soltera que, para escapar de un albergue de personas sin hogar, debe mudarse a una vivienda facilitada por el estado.



182_ Póster de la película *I, Daniel Blake* (2016)

183 - 197_ Fotogramas de la película *I, Daniel Blake* (2016)



198_ Póster de la película *Life is Sweet* (1990).

Director: Mike Leigh.

199_ Póster de la película *Sorry We Missed You* (2019). Director: Ken Loach.

200_ Póster de la película *Meantime* (1982).

Director: Mike Leigh.

201_ Póster de la película *Cathy Come Home* (1966). Director: Ken Loach.

202_ Póster de la película *High Hopes* (1988).

Director: Mike Leigh.

203_ Póster de la película *Raining Stones* (1993).

Director: Ken Loach.

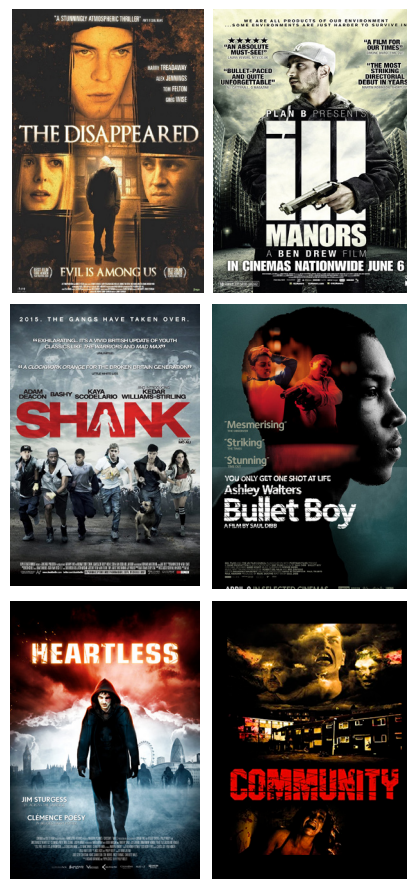
En cuanto a las propiedades técnicas, este género se caracteriza por el constante uso de planos generales. Esto hace que la audiencia sea capaz de entender el contexto físico y geográfico y pueda asociarlo correctamente con los acontecimientos narrados. Las localizaciones son habitualmente escenarios ubicados en *council estates* o zonas urbanas deterioradas o poco atendidas. Otro de los códigos y convenciones de este género es el de la identidad regional. La identidad regional de estas películas depende de los lugares en las que son basadas o están ambientadas. Las películas suelen hacer un uso correcto de los acentos/dialectos/idiomas y de los asuntos propios de una zona concreta del país.

La audiencia a la que van dirigidas estas películas varía según las historias que abordan. Las películas del realismo social más temprano apuntaban a un público más especializado, intelectual y mayor, con un sesgo masculino que entendía el realismo social como un género históricamente exitoso pero desafiante en términos de contenido narrativo, como era el caso de *Billy Liar* (1953) o *Cathy Come Home* (1966) del director Ken Loach.

Algunas películas del realismo social más contemporáneo están dirigidas a un público más familiar por su tono más alegre y ligero, pero otras apuntan más a un público de jóvenes adultos por el retrato que hacen de la juventud moderna. Estas películas a menudo tratan asuntos como las drogas, el sexo, la pobreza, la prostitución, la homosexualidad, el alcoholismo, la violencia y el crimen.

El *Hoodie Horror* es un subgénero del cine de terror británico con una base clara de realismo social que se popularizó a finales de la década del 2000 y principios de la de 2010. Por lo general, con los *council estates* como telón de fondo, estas películas encuentran su horror en espacios decadentes. Las historias siguen, o bien a una familia o pareja de clase media que son atacados e intimidados sin piedad por un grupo de jóvenes encapuchados, o a una banda de adolescentes corrompida por la sociedad.

En términos generales, el *hoodie horror* contempla una serie de convenciones del género al que pertenece, inspirándose en el thriller y lo sobrenatural y basándose en tropos de otros subgéneros típicos del terror. Sin embargo, el elemento más horrible de estas películas es su descripción de los jóvenes de la clase trabajadora como monstruos violentos y siendo que amenazan la vida de la clase media/alta británica.



204_ Póster de la película *The Disappeared* (2008). Director: Johnny Kevorkian.

205_ Póster de la película *Ill Manors* (2012). Director: Ben Drew.

206_ Póster de la película *Shank* (2010). Director: Mo Ali.

207_ Póster de la película *Bullet Boy* (2004). Director: Saul Dibb.

208_ Póster de la película *Heartless* (2009). Director: Phillip Ridley.

209_ Póster de la película *Community* (2012). Director: Jason Ford.



CITADEL (2012)

Título original: Citadel

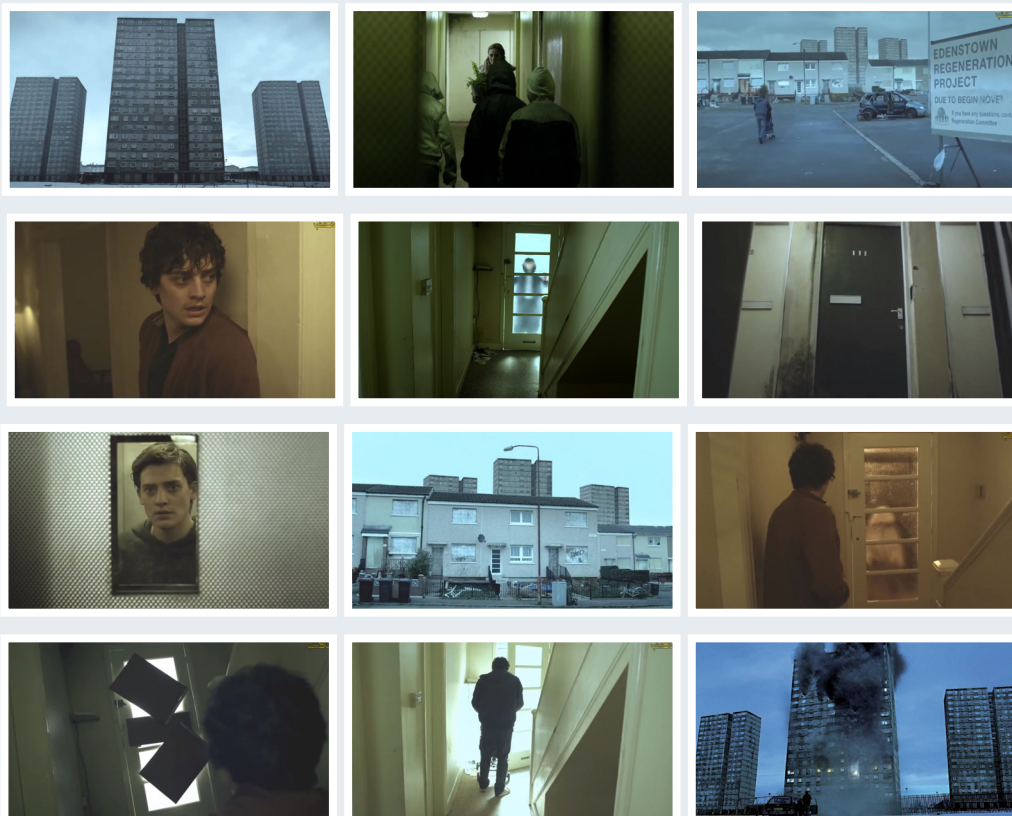
Director: Ciarán Foy

Diseño de producción: Tom Sayer

Tiempo - Colocación: 2012

Ubicación: Glasgow, Escocia

Citadel (2012) cuenta la historia del viudo y padre soltero Tommy Cowley, que padece agorafobia crónica desde que su mujer fue atacada en el edificio donde vivían y no fue capaz de protegerla. Vive en el *estate* ficticio de *Edenstown*, paradójicamente descrito como “*the council estate from hell*” (“el *council estate* del infierno”), donde se encuentra aterrorizado por una pandilla de niños encapuchados.



210_ Póster de la película *Citadel* (2012)

211 - 222_ Fotogramas de la película *Citadel* (2012)



CASO DE ESTUDIO: ATTACK THE BLOCK (2011)

Título original: *Attack the Block*

Director: Joe Cornish

Diseño de producción: Marcus Rowland

Tiempo - Colocación: 2011

Ubicación: Londres, Inglaterra

SOBRE LA PELÍCULA

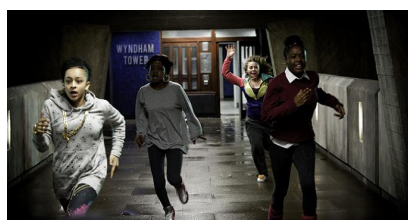
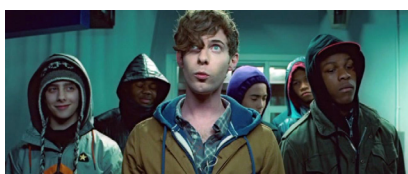
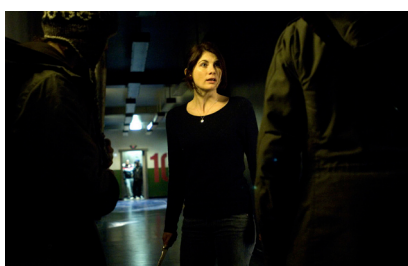
Su director, Joe Cornish, fusiona en *Attack the Block* (2011) dos de los géneros cinematográficos más producidos en el Reino Unido, la ciencia ficción y el realismo social. El hilo conductor para la convergencia de estos géneros está estrechamente ligado a la experiencia personal de Cornish tras ser atacado por un grupo de jóvenes adolescentes, y lo que estos evocaron en sus recuerdos del cine y del entorno urbano:

“Pensé sobre el tema muchísimo. Me hizo pensar sobre los chicos que lo hicieron. Pensé que tenían una apariencia extrañamente cinematográfica. Parecían ninjas o bandidos de *Western*. Las bicis que montaban parecían algo salidas de *ET* o de *El Retorno del Jedi*. El dialecto que usaban me recordó al *Nadsat* de *La Naranja Mecánica*. Y pensé, “Aquí hay un escenario que solo ha sido usado para el realismo social deprimente, y en realidad aquí lo que hay es un *kit* de herramientas para una aventura de acción” (Pyne, 2011)



223_ Póster de la película *Attack the Block* (2011). Director: Joe Cornish.

224 - 226_ Fotogramas de la película *Attack the Block* (2011).



227 -231_ Fotogramas de la película *Attack the Block* (2011).

Ambientada en plena festividad de *Bonfire Night* en la capital británica, la película comienza recreando una situación similar a la vivida por su director. Los cinco jóvenes protagonistas, liderados por Moses (John Boyega), asaltan a la estudiante recién graduada de enfermería, Sam (Jodie Whittaker), fuera de la torre de apartamentos donde viven. Este escenario podría dar pie al clásico caso de *hoodie horror*, salvo por un detalle: instantes después al atraco, la ciudad sufre una invasión extraterrestre, y el resto de la acción de la película arranca desde ahí.

La película reúne los tópicos de supervivencia de la ciencia ficción — un grupo de antiguos enemigos que trabaja en equipo, una fortaleza sitiada convertida en un personaje viviente y antihéroes que encuentran redención — así como los correspondientes al realismo social — jóvenes protagonistas interpretados por acotes y actrices recién descubiertos, una historia que enmarca una realidad social ambientada en un complejo de vivienda social y una clara identidad local mediante el uso de una jerga específica. Su director usa todos estos elementos para enmarcar la ciudad cinematográfica en un microcosmos.

Es en este contexto social y espacial específico Cornish pone en primer plano los instintos de supervivencia de los adolescentes en esta arquitectura tan peculiar, insinuando que “la gente en realidad sabe que, cuando llegue el momento, una pandilla como esta será más fuerte, más unida y más capaz de lidiar con distintas situaciones”⁶ que aquellos que están menos familiarizados con las asperezas de Londres.

¿Son entonces estos adolescentes el producto de su entorno hostil? ¿Es la percepción de estos lugares resultado de una historia como esta?

⁶ *Attack the Block*, DVD Commentary, (2011).

ANÁLISIS

La reconstrucción gráfica de los espacios retratados en este caso de estudio se realizará a partir del propio material fílmico mediante el recurso de la arqueografía.

Dentell, en su libro *La mirada única. Un arquitecto piensa el cine*, se refiere a este proceso como “una suerte de falso retorno” a los lugares en los que una película fue rodada. Esta reproducción gráfica de los espacios, realizada exclusivamente mediante imágenes fílmicas, así como la ubicación hipotética de las cámaras y el registro del movimiento de los personajes, permite reflexionar sobre los motivos porque el director selecciona o construye un escenario concreto (Dentell Pastor, 2019).

Para la reproducción de estos escenarios es necesario puntualizar las posibles causas de incertidumbre durante el proceso. En el caso de las arquitecturas fílmicas o *sets* de rodaje esta incertidumbre se debe a la falta de certeza en la ortogonalidad⁷ con las que se han construido estos espacios y la posible existencia de los distintos elementos móviles que podrían alterar el espacio en caso de que fuera necesario. Además, en las localizaciones reales, esta incertidumbre es generada por el desconocimiento de la óptica utilizada, lo que dificulta el conocimiento de las medias y distancias reales. En estos casos, la geometría construida es inalterable y es el realizador de la película quien se adapta a ellas pudiendo alterar o eliminar ciertos parámetros con el fin de facilitar el rodaje.

⁷ Que posteriormente pueda ser corregida por la elección de cierta perspectiva o un uso determinado de las lentes de la cámara

Es entonces que, con el fin de otorgar, no tanto una dimensión precisa, como una proporción adecuada al espacio representado, se utilizarán elementos de referencia con dimensiones conocidas⁸ como mobiliario, puertas, ventanas o pasos humanos y en el caso de exteriores elementos como la vegetación, los vehículos, los edificios o el mobiliario urbano.

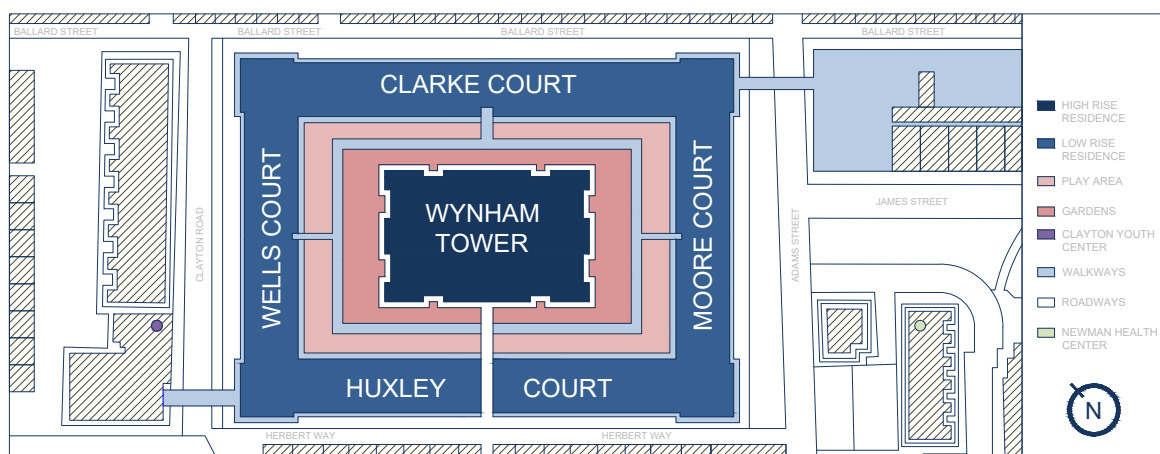
Espacio reales de la película⁹

Las escenas que tienen lugar en el exterior fueron rodadas en tres localizaciones diferentes de la ciudad de Londres. La composición del *estate* en base a tres edificios completamente distintos es un recurso utilizado para enfatizar que se trata de una historia y, en particular, un espacio completamente ficticio. El espectador no es capaz de asociar los hechos y sus personajes a un lugar concreto, pero mediante una serie de elementos característicos de estos espacios que pertenecen al imaginario colectivo sí que puede reconocer el escenario como real. De esta manera la película evita el impacto que pueda generar el imaginario cinematográfico que propone sobre un entorno construido real manteniéndose siempre en el marco de lo fantástico.

El ficticio *Clayton Estate* es inicialmente introducido en la película a través de un paneo vertical de cámara que de arriba abajo, y mediante efectos especiales, combina una de las tres torres del *Carpenters Estate* con la fachada este del *Bemerton Estate*. Durante ese movimiento de cámara el espectador puede observar un plano de situación de todo el complejo residencial.

⁸ Aunque no debe descartarse la posibilidad de que ciertos elementos de atrezzo puedan haber sufrido modificaciones de escala con fines concretos para el rodaje.

⁹ Ver anejo: Mapa de localizaciones: Londres.



Este es un elemento básico e indispensable en cualquier complejo de vivienda social pues sirve para localizar al visitante y explicar la morfología de todo el espacio. En la película, el visitante ahora es el espectador, y de manera casi subliminal, es capaz de entender el espacio antes si quiera de que sea presentado por los personajes.

De este plano se pueden extraer distintas interpretaciones. Atendiendo a la leyenda sabemos que se trata de un *estate* clásico, compuesto por construcciones residenciales combinadas con distintos usos comunitarios (el *Newman Health Center* y el *Clayton Youth Center*). En cuanto a su morfología sabemos que es una construcción residencial de tipología *high-rise* de planta rectangular (la *Wyndham Tower*) situada en el centro y cercada por un anillo de bloques *low-rise*. El *estate* se encuentra rodeado de construcciones más tradicionales (probablemente *terrace houses*), y se conecta con los distintos usos mediante pasarelas elevadas que cruzan las vías de tráfico. Estas también se introducen dentro del conjunto y sirven tanto de conexión entre los distintos edificios residenciales como separación entre las zonas ajardinadas y la zona de recreo.

232 Elaboración propia. Mapa de situación mostrado en la película *Attack the Block* (2011).

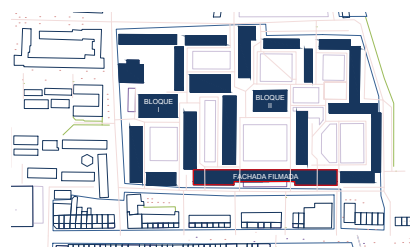
La percepción general de todo el conjunto es que se trata de un “lugar fuerte, cercado de murallas, baluartes, fosos y otras fortificaciones”¹⁰. Se corresponde con una edificación construida para servir como defensa en caso de guerra, lo que la convierte en el lugar idóneo para los acontecimientos que narra la película.

Partiendo de que se trata de un plano de situación muy esquemático, este presenta una contradicción bastante llamativa. El dibujo da a entender que el acceso al bloque central se haría por el punto medio de su fachada paralela al eje de abscisas, pero tras el análisis de los espacios interiores del edificio, como se detallará más adelante, la entrada principal se daría desde la fachada más corta. Este desencuentro entre el papel y lo filmado puede haberse dado por algún contratiempo, o incluso despiste, en la producción cinematográfica, pero puesto que la película parece prestar mucha atención a los espacios arquitectónicos podemos deducir que se trata de una contradicción intencionada. La composición del mapa, y en general de sus edificios, es panorámica, pues es igual al formato de la pantalla del espectador. De esta manera, la imagen, que busca ser sencilla y clara desde su concepto, es mucho más armónica y fácil de leer por la audiencia.

¹⁰ Definición de “castillo” según la RAE



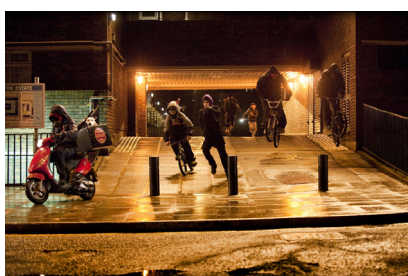
El Bemerton Estate está situado al norte de *Bingfield Street* y al oeste de *Caledonian Road*, en el distrito londinense de Islington. Fue construido a finales de la década de los 60s y principios de los 70s, y toma el nombre de la calle *Bemerton Street*, cuya parte norte reemplazó. Cuenta con edificios de baja altura contruidos en ladrillo rojo que rodean distintas zonas ajardinadas, y dos “pequeñas” torres de 9 plantas situadas en el centro y contruidas a base de paneles prefabricados. Indiscutiblemente se trata de una disposición patentemente referenciada en la película.



233_ Elaboración propia. Alzado de la fachada del Bemerton Estate filmada en la película *Attack the Block* (2011).

234_ Elaboración propia. Plano de planta del Bemerton Estate.

235 - 236_ Fotografías del Bemerton Estate.



237 -238_ Fotogramas de la película *Attack the Block* (2011).

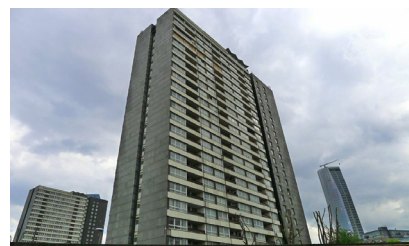
239_ Elaboración propia. Escenario real del *Bemerton Estate* usado para la película

En la película, el *Bemerton Estate* es solo utilizado como fachada exterior de los edificios que hacen de perímetro en *estate*. Analizando las tomas filmadas de este podemos diferenciar algunos de los elementos más característicos de los council *estates*: primero la presencia de servicios públicos en la planta baja¹¹; segundo, la variedad de tipologías de viviendas diferenciadas por la disposición de las ventanas; tercero, el acceso a los dúplex a través de las “calles en el aire”; y cuarto, la exposición más o menos clara de la estructura. En particular, el único espacio filmado es el paso/túnel que sirve como entrada. La idea que este espacio introduce a la narración cinematográfica es que el acceso es extremadamente limitado, estrecho, oscuro, muy controlado, y poco acogedor.

¹¹ Entre los que está el *Bemerton Childre's Center*, una posible referencia para el *Clayton Youth Center* en la película.

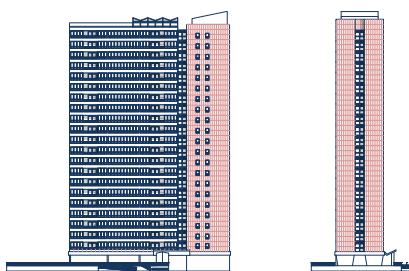
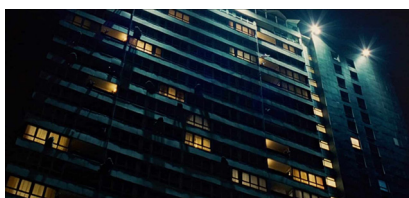
La monolítica *Wyndham Tower*, es presentada en la ficción salpicada de luces resplandecientes en su exterior y con ventanas oscuras, en la realidad se corresponde al bloque *James Riley Point* del *Carpenters Estate*. Filmada con lentas inclinaciones de un ángulo extremadamente bajo, contrasta con cómo estos edificios de viviendas han sido filmados en otras películas. En otras ocasiones estas construcciones high-rise son registradas mediante planos generales normalmente desde alturas elevadas, probablemente desde edificios más cercanos, drones o helicópteros, o desde grandes distancias, provocando que la escala de estos se difumine. En el caso de *Attack the Block* (2011) la torre es siempre retratada desde el punto de vista de los personajes, usando planos contrapicados desde el suelo¹², dotándola de un carácter sobrecogedor e intimidante, casi alienígena.

El *Carpenters Estate* se encuentra en el distrito londinense de Newham. El nombre viene de *The Worshipful Company of Carpenters*, una antigua empresa de Londres, que a finales del siglo XIX, construyó hileras de casas victorianas adosadas para albergar a los trabajadores de sus fábricas. Sin embargo, durante la Segunda Guerra Mundial, esta zona fue objetivo constante de los ataques aéreos y, al final de la guerra, gran parte de las viviendas originales fueron destruidas o sufrieron graves daños. El *estate* actual fue construido en 1967, combinando viviendas de poca altura (el *Doran Walk*) y tres bloques de pisos (el *Lund Point*, el *Dennison Point* y el *James Riley Point*) además de contar con una escuela y otros comercios.



240 - 242_ Fotografías del Carpenters Estate.

12 Los únicos planos de la torre a una aparente altura se dan en la escena en la que Moses cuelga de la fachada, pero no son planos generales de la torre, son primeros planos del personaje. Estos fueron rodados en un decorado.

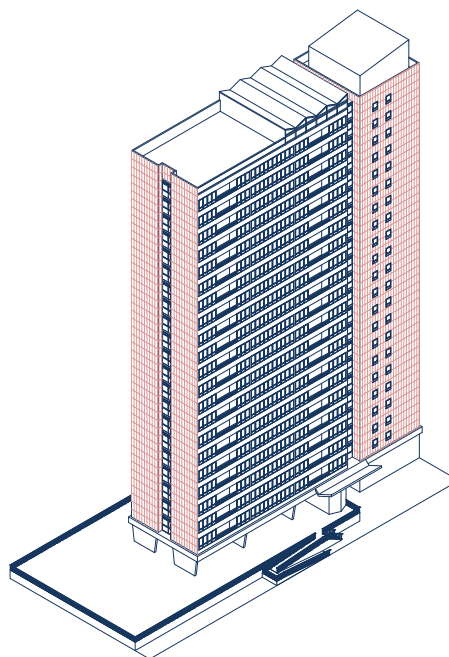


243 - 244_ Fotogramas de la película *Attack the Block* (2011).

245 - 246_ Elaboración propia. Fachadas este y norte (respectivamente) del *James Riley Point*, *Carpenters Estate*.

247_ Elaboración propia. Axonometría del *James Riley Point*, *Carpenters Estate*

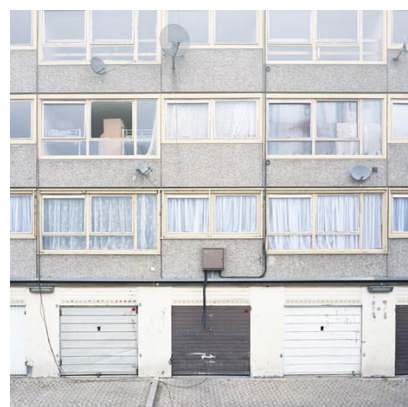
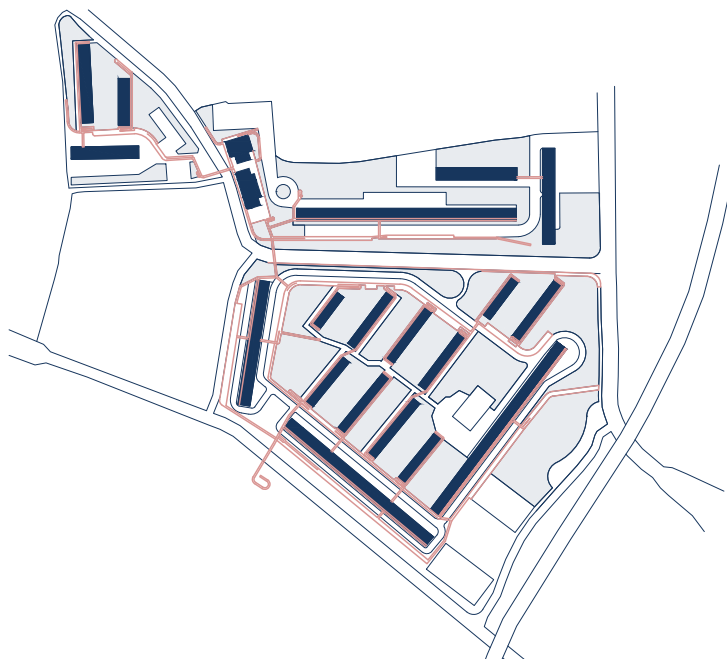
En la película, del *James Riley Point* solo son utilizadas las fachadas. Estudiándolas es muy fácil comprender el diseño y construcción estos bloques. Toda la piel exterior del edificio está constituida casi en su totalidad por paneles prefabricados dispuestos de forma modular. Suponemos que el núcleo de comunicaciones verticales se encuentra en uno de los extremos y que las viviendas se disponen de manera simétrica según un pasillo que cruza todo el volumen de manera longitudinal y que culmina con una ventana, siendo la única entrada de luz natural en los espacios comunes. Esta ventana rompe lo que podría parecer una medianera pues la no disposición de carpinterías de viviendas en esa fachada genera que todas las viviendas sean iguales independientemente de su posición en el bloque. Otra propiedad importante de este edificio es que cuenta con una estructura de hormigón armado expuesta de manera imponente en su planta baja, además de tener una entrada especialmente escultórica hecha del mismo material.¹³



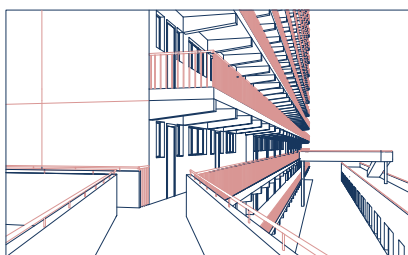
¹³ Todos estos elementos serán mencionados de nuevo cuando se hable de los espacios interiores, puesto que son decisivos para el diseño de los sets de grabación.

La película hace hincapié en el espacio urbano que rodea al bloque y que forma parte del *estate*, convirtiéndolo en el campo de batalla perfecto. Las pasarelas, rampas, pasadizos y túneles, que combinados configuran un laberinto vertiginoso, fueron rodados en el *Heygate Estate*.

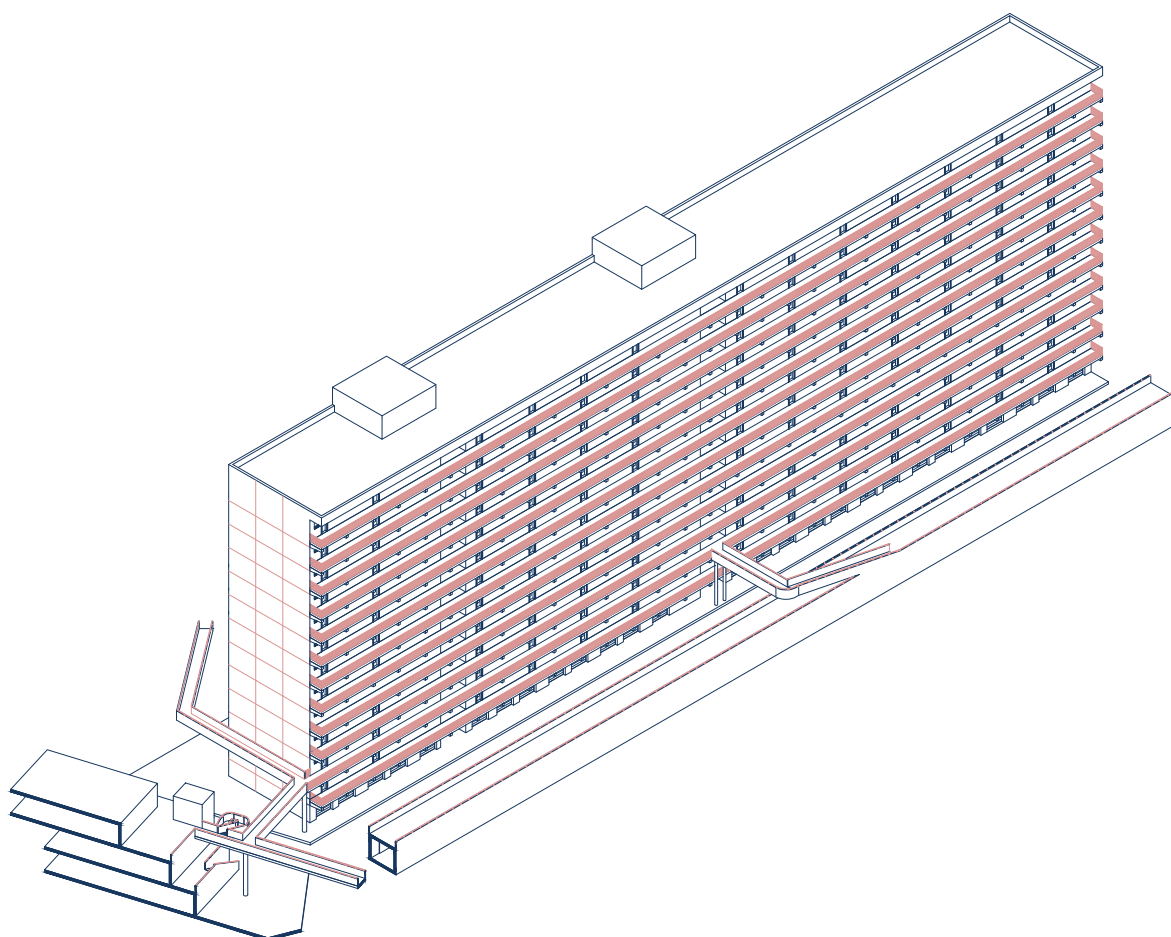
Diseñado por Tim Tinker y terminado en 1974, a escasos metros del *Aylesbury Estate*, el *Heygate Estate* (demolido desde 2014) fue el alojamiento de una comunidad de hasta 3000 residentes. De una escala descomunal, el *estate* estaba compuesto de largos bloques que funcionaban como pantallas que aislaban a otros bloques más pequeños de las grandes vías de tráfico, todos comunicados por esas pasarelas, puentes, rampas y escaleras. Estas conexiones entre edificios se daban a una altura de segunda planta que proporcionaban un entorno seguro separado del tráfico.



248 - 250_ Fotografías del Heygate Estate.
251_ Elaboración propia. Plano de planta del Heygate Estate, realizado a partir de la herramienta de imágenes históricas de Google Earth.



El perímetro a nivel de suelo se destinaba a los aparcamientos y todo el espacio central quedaba disponible para las zonas ajardinadas y de recreo. También, además de las pasarelas y las “calles en el cielo”, contaba con otros elementos ya mencionados propios de la vivienda social como la presencia de distintos usos comunitarios y comerciales, el uso de paneles de hormigón prefabricados como material principal de construcción, el diseño modular o la exposición clara de la estructura.



252_ Elaboración propia. Escenario concreto del Heygate Estate usado en la película *Attack the Block* (2011).

253_ Elaboración propia. Axonometría de uno de los bloques del Heygate Estate usado en la película *Attack the Block* (2011).

En la película, la respuesta a esa planificación urbana del *estate* se materializa a través del *parkour*, un arte marcial urbano en el que el entorno construido es usado como obstáculo y es solo superado por carreras acrobáticas, saltos y maniobras precisas. La tenacidad y creatividad de dicho deporte — que nació en los proyectos de viviendas marginalizados de la periferia de París — demuestra un uso rudo del entorno que incluso en ocasiones requiere de una disciplina casi elegante. Por el contrario, los protagonistas de *Attack the Block* (2011) no cuentan con tal elegancia, el grupo de adolescentes no toma el control de su territorio a través del despliegue de músculos, en su lugar, afrontan la batalla gracias a improvisados juguetes como armas y el conocimiento colectivo del entorno construido. (Palmer, 2015)

El trabajo de cámara enmarca las escenas de persecución en tres dimensiones. Se utiliza tomas rápidas que hacen que estas pasarelas parezcan laberintos y trampas potenciales. Desde un ángulo extremadamente picado, vemos una perspectiva aérea de las pasarelas elevadas que dibujan diagonales alrededor de la torre, así como tomas desde ángulos muy bajos casi a nivel del pavimento. Este juego de alturas inhibe la vigilancia y dotanda de anonimato a todo el conjunto.

La mayor parte de la acción en *Attack the Block* (2011) tiene lugar en los espacios que describía Alice Coleman (Coleman, 1984), pero en esta ocasión, esta arquitectura se reescribe, son los personajes los que definen los espacios, no al revés.



254 - 255_ Fotogramas de la película *Attack the Block* (2011).

256_ Storyboard mostrado en el *Attack the Block, DVD Commentary*, (2011).

257_ Fotograma del detrás de escena del *Attack the Block, DVD Commentary*, (2011).



258 - 259_ Fotogramas de la película *Attack the Block* (2011).

260 - 261_ Fotograma del detrás de escena del *Attack the Block*, *DVD Commentary*, (2011).

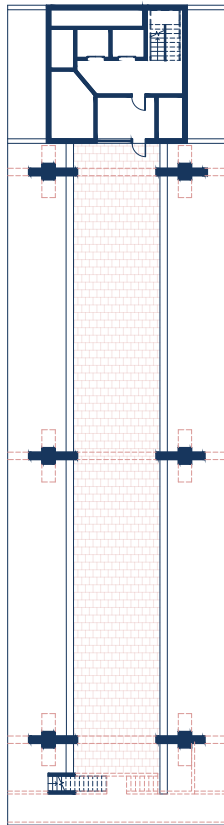
Espacios construidos¹⁴

En cuanto a las escenas que tienen lugar en el interior del bloque, todas fueron rodadas en los estudios de grabación de *3 Mills Studios*. Las localizaciones construidas o arquitecturas filmicas son definidas por Juan Antonio Ramírez como “arquitecturas efímeras que otorgan soporte espacial al desarrollo de las acciones en pantalla” (Ramírez, 1993). Estos espacios son construidos y adaptados a las necesidades de la filmación, permitiendo la incorporación de elementos móviles, alterables según las lentes de las cámaras utilizadas, el movimiento de los personajes o la búsqueda de una perspectiva espacial concreta.

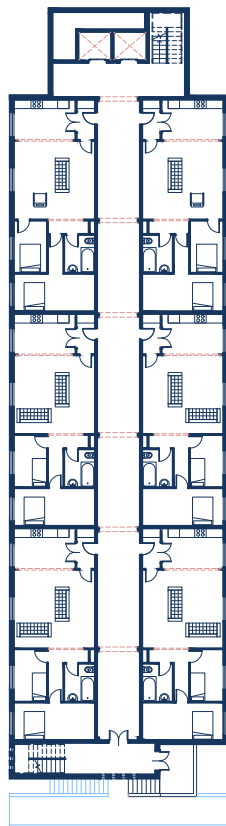
La distribución interior del edificio está completamente influenciada por el anteriormente analizado *Carpenters Estate*. El núcleo de comunicaciones vertical principal está claramente diferenciado y todas las viviendas se organizan simétricamente a lo largo de un pasillo. Los personajes de la historia usan los pasillos, ascensores, escaleras y apartamentos individuales dentro del bloque de apartamentos para eludir a los alienígenas que los persiguen. Analizando las escenas de los pasillos se pueden contar que hay seis viviendas por planta. Muchas de estas puertas están protegidas con verjas¹⁵, un elemento muy recurrente en las viviendas sociales, y que aparecen como respuesta a la violencia y criminalidad tan característica de estos espacios.

¹⁴ Los planos de planta elaborados para esta sección no buscan representar las plantas reales de los sets de grabación, sino que aglutinan la información ofrecida por cada encuadre de cámara para confeccionar los planos del edificio ficticio completo

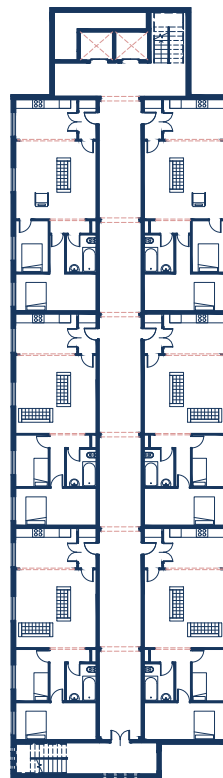
¹⁵ Un detalle que puede verse en otras películas estudiadas para este trabajo.



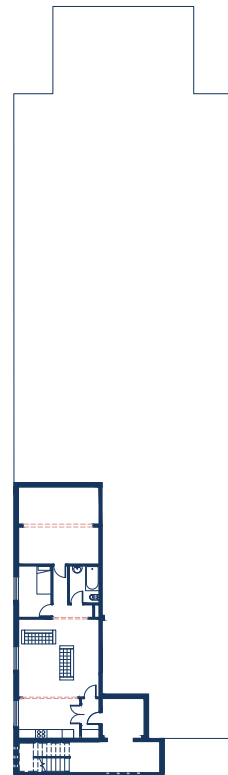
PLANTA BAJA



PLANTA PRIMERA



PLANTA TIPO



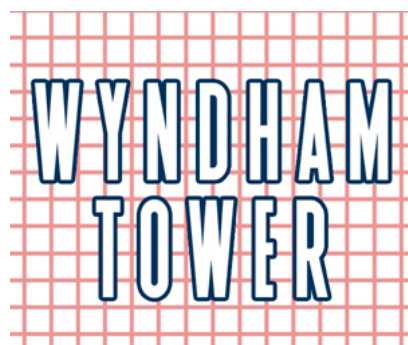
PLANTA ÁTICO

262_ Elaboración propia. Planos de planta de la Wyndham Tower.

A medida que cada adolescente corre a su apartamento para buscar las “armas” que usarán en la improvisada batalla, la cámara se mueve a través de unos interiores domésticos limpios, de tonos cálidos y confortablemente equipados. El diseñador de producción Marcus Rowland se inspiró en viviendas reales; entregó cámaras a los jóvenes miembros del elenco para que pudieran fotografiar sus propias casas y dormitorios, y posteriormente utilizó ese material como referencia para la secuencia¹⁶. La película desestabiliza la retórica previamente concebida de los bloques de viviendas como símbolos de la decadencia al mostrarnos los espacios domésticos de todos los personajes como estancias familiares a otras viviendas. El único interior doméstico que no vemos durante esta secuencia inicial es el de Moses, ya que Cornish pretende que lo conozcamos mejor por la imagen que proyecta con sus actos antes de ver su espacio privado. En cuanto a la distribución, todos los apartamentos son iguales: dos habitaciones, un baño, un pequeño salón y una modesta cocina.

16 Attack the Block, DVD Commentary, 2011.

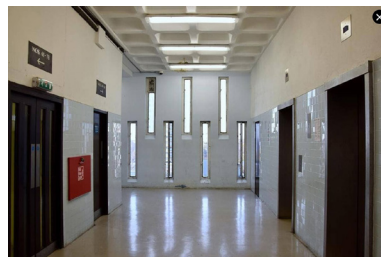
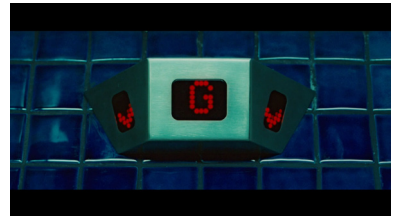
Como ya se ha mencionado antes, la entrada principal se hace siguiendo el eje longitudinal. La zona de acceso es un largo pasillo que recorre el edificio en planta baja y que está completamente abierto. Esta sección del decorado cinematográfico es la que más homenajea al brutalismo haciendo uso del hormigón visto texturizado por el encofrado, la presencia de una estructura de geometría dramática e impactante y el calco casi idéntico de la puerta principal de la *Blafron Tower*. Además, cabe destacar otros elementos característicos de la arquitectura de Goldfinger encontrados en este set como, por ejemplo, el uso de los azulejos azul *klein* o la tipografía usada para el nombre del edificio.



263_ Elaboración propia. Escenario construido para la película *Attack the Block* (2011). Entrada principal a la torre.

264_ Fotografía de la entrada principal de la *Blafron Tower*.

265_ 264_ Elaboración propia. Detalle de la tipografía usada en la *Wyndham Tower*.



266 - 274_ Fotogramas de la película *Attack the Block* (2011).

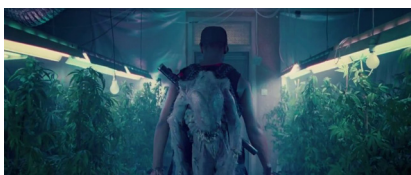
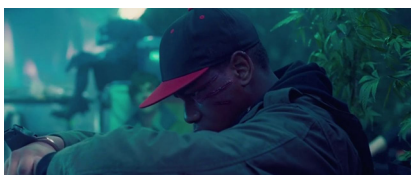
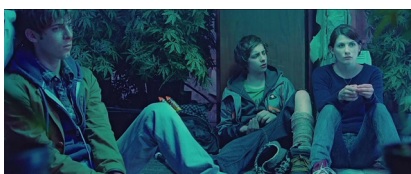
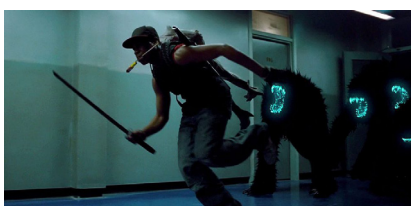
274 - 280_ Fotografías del interior de algunos de los proyectos de Erno Goldfinger.

(*)_ Comparación de interiores de la arquitectura de Goldfinger con algunos fotogramas de la película *Attack the Block* (2011)

La torre cuenta con 19 plantas más un ático. Cada piso se diferencia de los otros gracias al gran número rojo que hay pintado junto a los ascensores, además es posible distinguir los pasillos según la planta porque están pintados de distintos colores según la planta, (algo muy reconocido también en el interior de algunos de los proyectos de Ernő Goldfinger como la *Trelick Tower* o la ya mencionada *Balfon Tower*).

El edificio cuenta con dos núcleos de escaleras distintos usados constantemente en la película como rutas de escape. Estos están situados en cada extremo del bloque y que comparten carpinterías con las de las obras de Goldfinger. Esta disposición de accesos y conexiones verticales es totalmente intencionada, pues favorece al desarrollo de la acción, generando extensos recorridos que deben ser realizados por los personajes

El diseño de los pasillos del bloque incluye un interruptor de luz en cada extremo que enciende los fluorescentes del techo. Cada vez que la pandilla entra en plano, presionan el interruptor. El efecto temático y visual es que las luces se encienden progresivamente a medida que ellos avanzan hacia la cámara. El movimiento activo de luz u oscuridad que avanza/retrocede a través de las múltiples escenas de los pasillos busca escenificar las relaciones cambiantes entre los personajes a lo largo de la cinta, así como la evolución de nuestras percepciones de ellos. Cornish usa las luces de los pasillos que parpadean en las escenas de acción con intención de crear un ambiente hostil. (Palmer, 2015)



281 - 286_ Fotogramas de la película *Attack the Block* (2011).

Una de las estancias más peculiares del edificio es la vivienda-ático de la planta 20, que pertenece a Ron, un traficante de drogas bastante afable y aliado de la banda de jóvenes. El interior de esta vivienda es exactamente igual al resto de apartamentos de la torre (a diferencia de que la habitación del fondo es un cuarto de cultivo de marihuana). La particularidad de este apartamento está en la forma de acceder a él. Solo tiene acceso mediante unas escaleras que no cuentan con ascensores y no son accesibles desde la entrada principal, estas están situadas en el extremo opuesto del edificio, contrarias al núcleo de escaleras primario. Esta condición no tiene ninguna viabilidad si se tratase de un edificio real, pero en el caso de la película justifica muchas de las escenas de acción y suspense. Los protagonistas consideran este ático un punto estratégico, pues, en teoría, es el lugar más seguro de todo el edificio. Para acceder o asilir de él en plena invasión extraterrestre, los jóvenes se ven enfrentados a un estrecho pasillo atestado de peligrosos alienígenas. Esta acción no hubiera sido posible si la arquitectura les hubiera propiciado un núcleo de escaleras continuo hasta la parte superior del bloque.

REFLEXIONES FINALES

La película estudiada en el caso de estudio reescribe los espacios interiores y exteriores de la vivienda social que habitan sus protagonistas al agitar de manera efectiva las expectativas sobre la criminalidad juvenil, enmarcando a sus habitantes en un espacio donde el heroísmo, el sacrificio y la lealtad comunitaria encuentran su lugar.

Attack the Block (2011) cambia algo más que las convenciones representativas de su género cinematográfico. La pandilla trunca los discursos encasillados en el género del *hoodie horror* sobre el espacio urbano británico que, por lo general, tiene como costumbre representar el *status social* marginal en el que se encuentran sus habitantes.

Los monstruos alienígenas de la película simbolizan de alguna manera ese peligro potencial que acecha los rincones oscuros y marginados de la vivienda pública. Irónicamente, el diseño de la *Wyndham Tower* (sus pasillos, pasarelas exteriores y sus ascensores y escaleras) finalmente ayudan a Moses y sus amigos a salvar a sus vecinos y la ciudad de la invasión alienígena. *Attack the Block* (2011) rompe con el tipo de representación cinematográfica de lo que Kenneth Chan llama “el gueto, el barrio y/o el complejo de vivienda social como construcciones espaciales, dispositivos hegemónicos de control y contención” (Chan, 1998, pág. 43) haciendo que los personajes de la película usen ese lugar de confinamiento a su favor.

Joe Cornish, con fines redentores, transforma el espacio urbano de *Attack the Block* (2011), discursivamente devaluado en otros productos audiovisuales, al asociar la historia de unos jóvenes estereotipados, que se convierten en héroes, con el diseño característico de las viviendas sociales de gran altura en Reino Unido. Cornish dice: “En algunas películas, los bloques de pisos y los *estates* se presentan como estos símbolos de la decadencia urbana, pero intentamos hacer algo diferente con esta película y convertir el bloque en un patio de juegos de ciencia ficción”¹⁷.

Los males sociales que han asolado a lugares como la ficticia *Wyndham Tower*, al *Heygate Estate* o a los *Robin Hood Gardens* son reales. La erupción de violencia y disturbios en Londres y en el resto de del país testifica el malestar social subyacente que se concentra en áreas donde los rascacielos dominan el paisaje urbano. Pero también hay otras narrativas, historias que hablan de comportamientos, prácticas y adaptaciones más sutiles que ocurren en las viviendas de alta densidad.

Lo que las campañas, programas de noticias y narrativas en el cine y televisión descartan, además de las experiencias del mundo real de los inquilinos, es que, independientemente de lo que sugieran sus exteriores pintados y grafitados, estos lugares son al fin y al cabo parte de una comunidad. La distopía o el terror pueden vender, pero la acción divertida y el frenesí de *Attack the Block* (2011) triunfa sobre lo verdaderamente aterrador y extraterrestre.

El cine toma prestado imágenes y discursos planteados por la arquitectura y esta se ve directamente involucrada en las narraciones cinematográficas, provocando que, en la mayoría de casos, intencionadamente sea distorsionada por las lentes de la ficción. Se puede entonces concluir que el uso del espacio en el medio fílmico no es banal y que su intención es potenciar la narración cinematográfica visualmente y, por consiguiente, este participa de la consolidación un imaginario colectivo concreto.

¹⁷ *Attack the Block*, DVD Commentary, 2011.

BIBLIOGRAFÍA

Banham, R. (1955). *The New Brutalism*. *Architectural Review*. Retrieved junio 5, 2021, from <https://www.architectural-review.com/archive/the-new-brutalism-by-reyner-banham>

Barnham, R. (1967). *El Brutalismo en Arquitectura: ¿Ética o estética?*. Gustavo Gili.

Benstead, C. (23 de Enero de 2014). *South London estate residents hit back over negative Channel 4 images*. Obtenido de The Guardian: <https://www.theguardian.com/housing-network/2014/jan/23/south-london-aylesbury-estate-channel-4-campaign-ident>

Boughton, J. (2019). *Municipal Dreams. The Rise and Fall of Council Housing* (Segunda ed.). Londres: Verso.

Calder, B. (2016). *Raw Concrete. The Beauty Of Brutalism*. Cornerstone UK.

Chan, K. (1998). *The Construction of Black Male Identity in Black Action Films of the Nineties*. *Cinema Journal*, vol. 37, No 2, 35-48.

Coleman, A. (1984). *Design Influences in Blocks of Flats*. *The Geographical Journal* vol 150.3.

Colomina, B. (2010). *Privacidad y publicidad. La arquitectura moderna como medio de comunicación*. Murcia: CENDEAC.

Davids, R. (1998). *Serial Vision: Storyboards in Design Studio*. Legacy and Aspirations. Considering the Future of Architectural Education., 7.

Dentell Pastor, J. (2019). *La mirada única. Un arquitecto piensa el cine*. Madrid: ADABA Editores.

Donald, J. (1995). *The City, The Cinema: Modern Spaces*. En C. Jenks, *Visual Culture*. Londres: Routledge.

Forty, A. (2004). *Words and Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture*. Thames and Hudson Ltd.

Gorostiza, J. (2019). *Construcciones filmadas. 50 películas esenciales sobre la arquitectura* (Primera ed.). Barcelona: UOC.

Hanley, L. (2012). *Estates: an intimate history*. Granta.

Kale, G. (2005). *Interacción entre cine y arquitectura. Mirando a través de la primera mitad del siglo XX*. Bifurcaciones. nº 003.

Lees, L. (2013). *The Urban Injustices of New Labour's 'New Urban Renewal': The Case of the Aylesbury Estate in London*. Antipode 0.9, 8.

Nelsson, R. (16 de Mayo de 2018). *The collapse of Ronan Point, 1968 - in pictures*. The Guardian.

Palmer, L. (2015). *JUMP CUT. A review of contemporary media. Attack the Block: monsters, race, and rewriting South London's outer spaces*. Recuperado el Mayo de 2021, de <https://www.ejumpcut.org/archive/jc56.2014-2015/PalmerAttackBlock/index.html>

Pyne, H. (8 de Mayo de 2011). *Joe Cornish on Attack the Block*. Obtenido de ShortList: <https://www.shortlist.com/news/joe-cornish-on-attack-the-block>

Ramírez, J. A. (1993). *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*. Madrid: Alianza Editorial.

Rodríguez Fernández, Á. (2014). *Las 'calles en el aire'. Paralelismos entre la vida y la arquitectura*. Cuaderno de Notas 14, 53-66.

Ugarte, L. V. (2011). *Las relaciones compositivas entre el cine y la arquitectura*. *dearq* nº08, 62-71.

University of West England. (2008). *The History of Council Housing*. Recuperado el Mayo de 2021, de https://fet.uwe.ac.uk/conweb/house_ages/council_housing/print.htm

